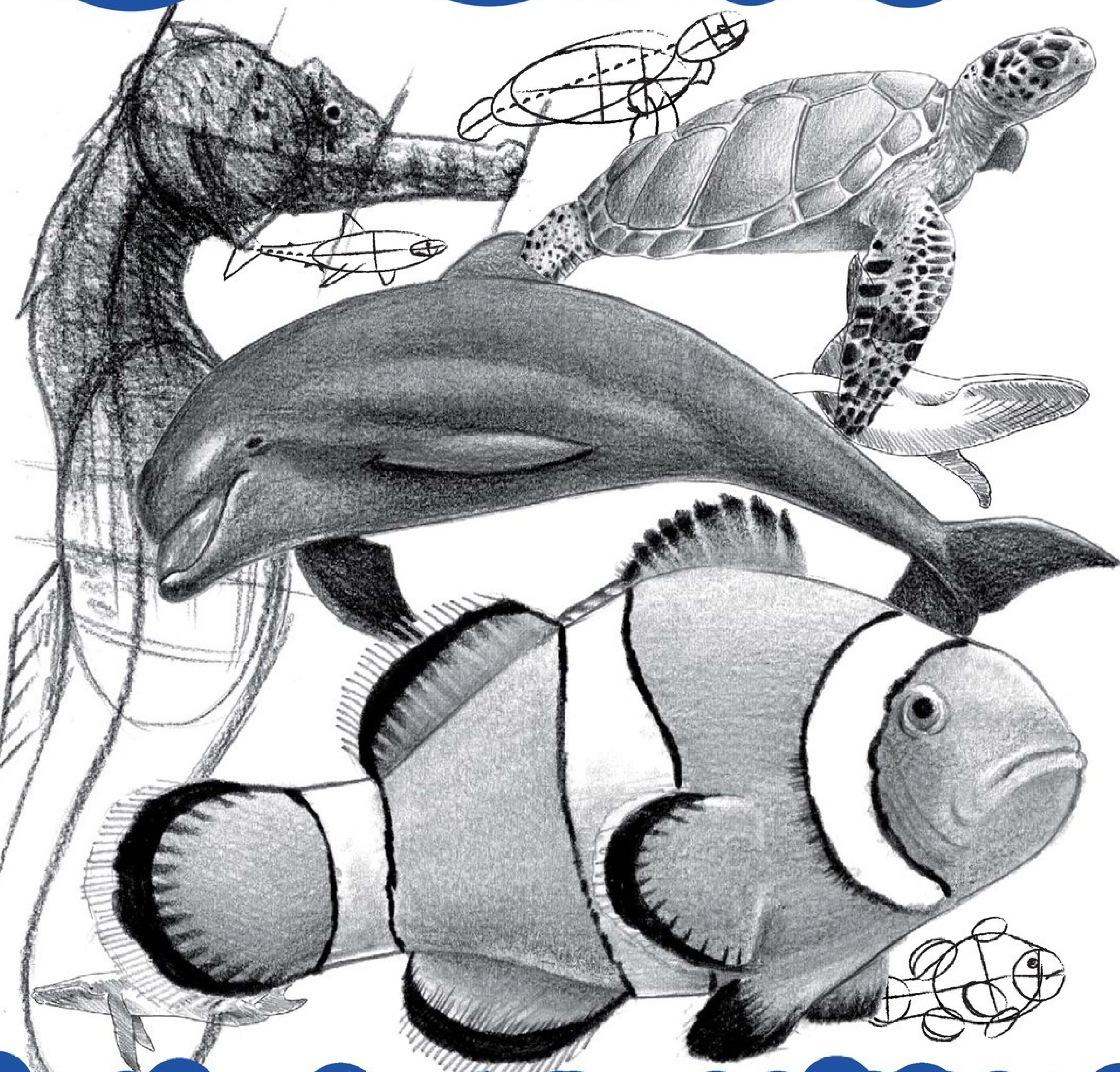
Guia Curso de

DESENHO

Animais Marinhos



Desenvolvido pelos professores da ESA-Escola Studio de Artes

GUIA CURSOS DE ARTE

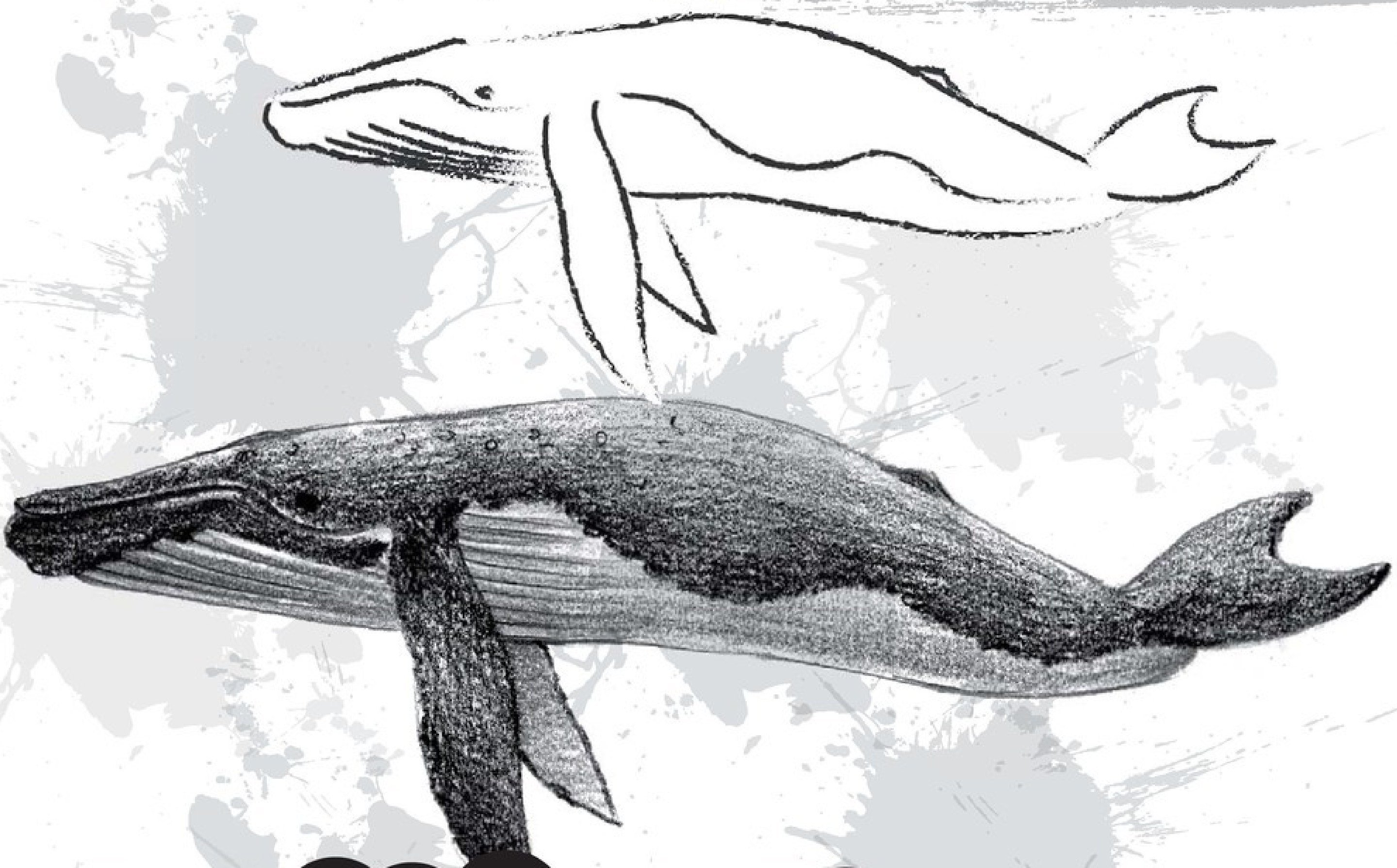
OBRAS PRODUZIDAS PELA ESA - ESCOLA STUDIO DE ARTE

ESA Escola Studio

GUIA CURSO BÁSICO DE CARICATURA
PERSONALIDADES
PARTICIPAÇÃO DE: JEFF STAHL
APRENDA TÉCNICAS E SEGREDOS PARA DESENHAR DE FORMA HUMORÍSTICA
Desenvolvido pelos professores da ESA-Escola Studio de Artes
Aprenda a Desenhar MANGÁ
OS SEGREDOS DE NO ESTILO JAPONÊS
Guia Curso de Desenho TATTOO ORIENTAL
Guia Curso de Desenho TATTOO Passo a passo
Guia Curso de desenho ILUSTRAÇÃO DIGITAL
Guia Curso Básico de DESENHO Animais
Guia Curso Básico de DESENHO CARTOON
Guia Curso de Desenho Pássaros
Avestruz
Águia
Coruja
Pato
Técnicas simples e eficazes para ilustrar espécies de maneira realista
NÃO PERCA ESTA OPORTUNIDADE NAS BANCAS

Para adquirir com o IBC: **www.revistaonline.com.br**
Tel.: (0**11) **3512-9477** ou Caixa Postal 61085
CEP 05001-970 – São Paulo – SP

On line EDITORA



Guia Curso Básico de
DESENHO
Animais Marinhos

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

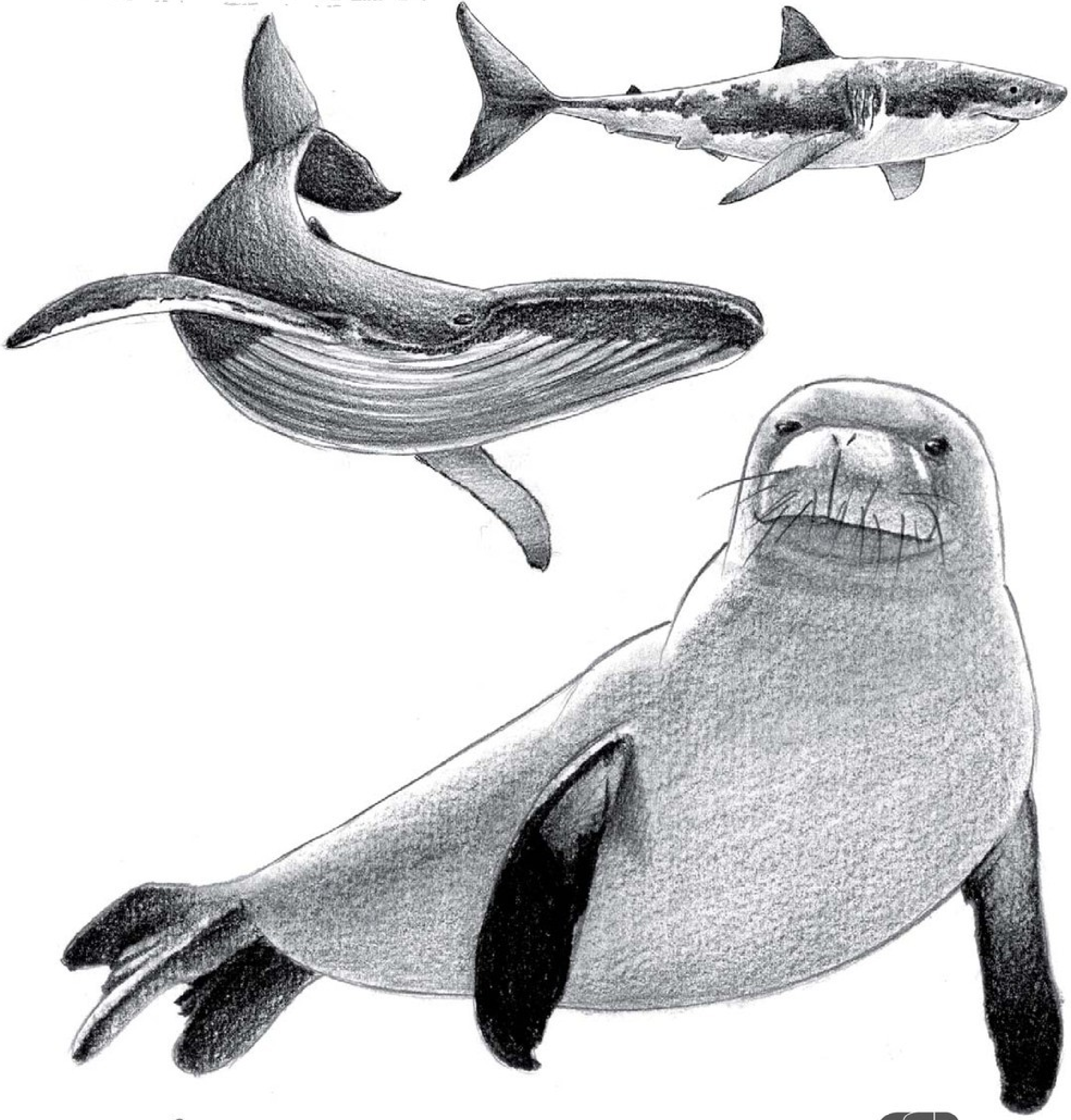
G971

Guia curso de desenho animais marinhos. -- 1. ed. -
São Paulo : IBC - On Line, 2016.
il.

ISBN 978-85-432-1380-4

1. Animais - Desenhos. 2. Desenho - Estudo e
ensino. 3. Desenho - Técnica. I. Título.
16-31603 CDD: 743.6
CDU: 741

28/03/2016 28/03/2016



PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • **ASSISTENTE DA PRESIDÊNCIA:** Adriana Lima • **VICE-PRESIDENTE EDITORIAL:** Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • **JORNALISTA RESPONSÁVEL:** Andrea Calmon (MTB 47714) • **EDITORA:** Priscilla Sipans • **COORDENADOR DE ARTE:** Rubens Martim • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: PRODUÇÃO:** Esa Studio de Artes • **DIRETOR EDITORIAL:** João Costa • **DIRETOR DE ARTE:** Fausto Lopes • **DESENHOS:** Leandro Sales • **DIAGRAMAÇÃO:** Fausto Lopes • **COLABORADOR: TEXTOS:** Henrique Silvério • **GERENTE COMERCIAL:** Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Marcelo Rodrigues • **ASSISTENTE DE MARKETING:** Nathalia Lima • **DIRETORA ADMINISTRATIVA**: Jacy Regina Dalle Lucca • Impresso na **ÍNDIA** • Distribuição no Brasil por **DINAP** • **GUIA - CURSO BÁSICO DE DESENHO ANIMAIS MARINHOS** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br • **VENDAS AOS DISTRIBUIDORES**: Tel.: (0**11) 3393-7728 (vendas@editoraonline.com.br).

Sumário

Curiosidades marinhas 6
Material de desenho 8
Exercícios 9
Introdução 10
Apresentação 11

Peixe palhaço 12
Elementos da cabeça...................................12
Luz e sombra...13
Construção da cabeça – vista frontal 14
Construção da cabeça – vista de perfil ...16
Construção do corpo – vista frontal 18
Construção do corpo – vista de perfil....20

TUBARÃO 22
Elementos da cabeça...................................22
Luz e sombra...23
Construção da cabeça – vista frontal 24
Construção da cabeça – vista de perfil ...26
Construção do corpo – vista frontal 28
Construção do corpo – vista de perfil....30

PINGUIM 32
Elementos da cabeça 32
Luz e sombra...33
Construção da cabeça – vista frontal 34
Construção da cabeça – vista de perfil ...36
Construção do corpo – vista de 3/4 38
Construção do corpo – vista de perfil....40

RAIA 42
Elementos da cabeça 42
Luz e sombra...43
Construção da cabeça – vista frontal 44
Construção da cabeça – vista de perfil ...46
Construção do corpo – vista de 3/4 48
Construção do corpo – vista de perfil....50

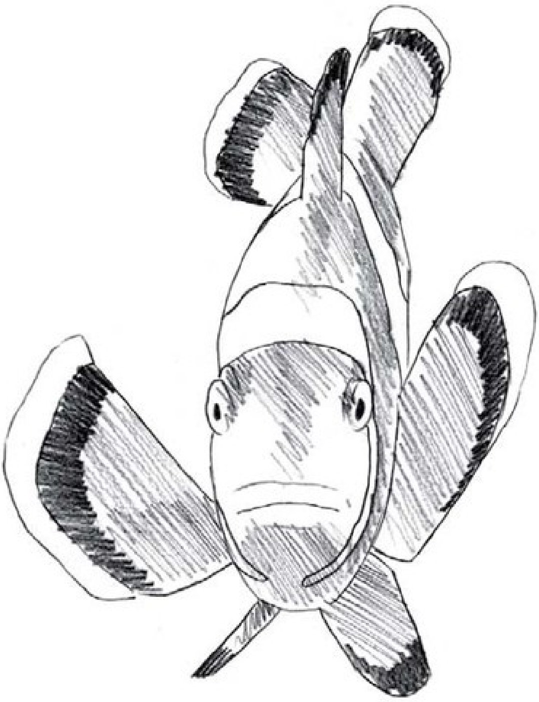
BALEIA 52
Elementos da cabeça 52
Luz e sombra...53
Construção da cabeça – vista frontal 54
Construção da cabeça – vista de perfil ...56
Construção do corpo – vista frontal 58
Construção do corpo – vista de perfil....60

CAVALO-MARINHO 62
Elementos da cabeça 62
Luz e sombra...63
Construção da cabeça – vista frontal 64
Construção da cabeça – vista de perfil ...66
Construção do corpo – vista frontal 68
Construção do corpo – vista de perfil....70

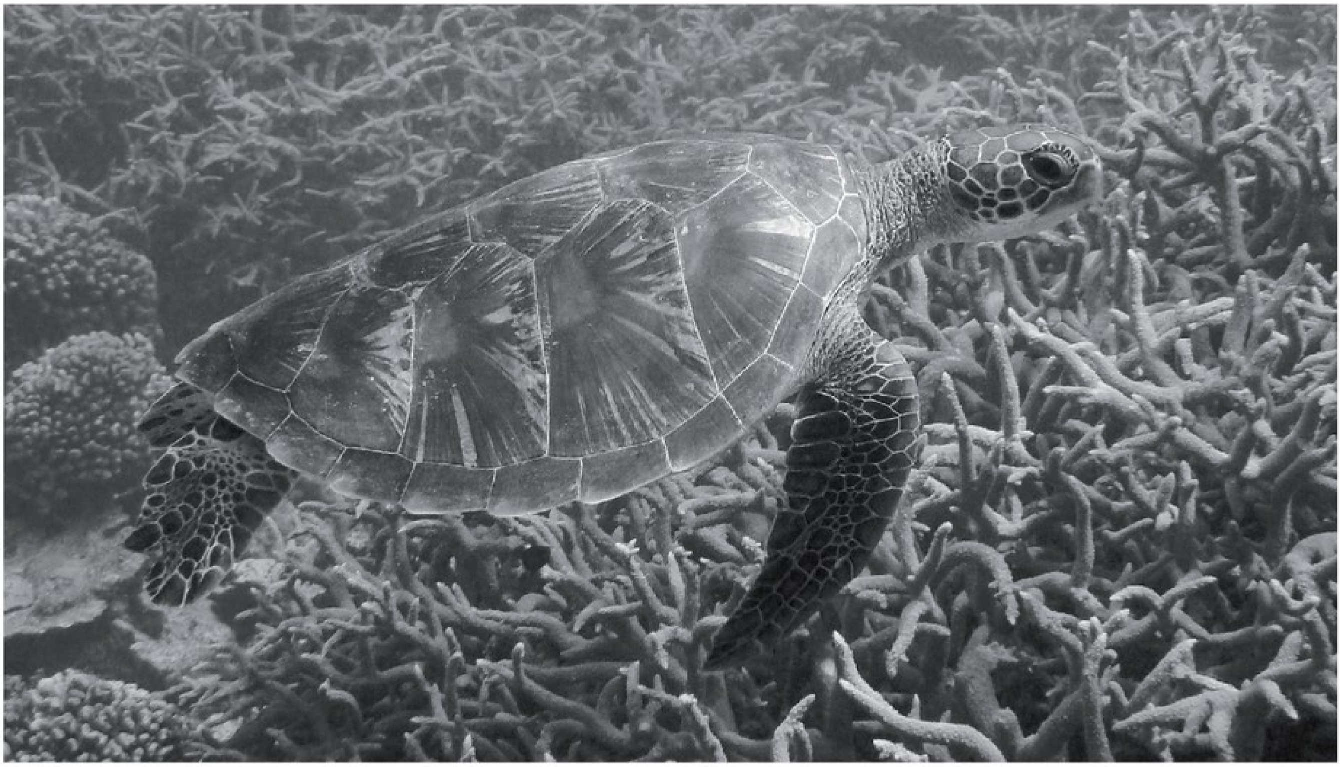
GOLFINHO 72
Elementos da cabeça 72
Luz e sombra...73
Construção da cabeça – vista frontal 74
Construção da cabeça – vista de perfil ...76
Construção do corpo – vista frontal 78
Construção do corpo – vista de perfil....80

TARTARUGA MARINHA 82
Elementos da cabeça 82
Luz e sombra...83
Construção da cabeça – vista frontal 84
Construção da cabeça – vista de perfil ...86
Construção do corpo – vista frontal 88
Construção do corpo – vista de perfil....90

FOTOS DE REFERÊNCIA 92
Tartaruga marinha 92
Tubarão...94
Pinguim 96



Um passeio pelo fundo do mar



Divulgação/pixabay/skeeze

Henrique Silvério

Ficamos fascinados com a possibilidade de vidas e seres extraterrestre. Mas nos esquecemos das maravilhas do nosso Planeta, como a fauna marinha, que consiste em vários e diferentes seres, alguns até em vias de extinção. Nas profundezas onde nossa limitada tecnologia conseguiu chegar, descobriu-se novas formas de vidas. Seres que habitam regiões abissais onde o oxigênio da água é escasso e a luz do Sol não alcança.

Divulgação/pixabay/RicardoParra

Já os seres da superfície nos são mais conhecidos, como os golfinhos, as baleias e os tubarões. Há animais delgados e compridos, como uma serpente, como é o caso das enguias; crustáceos, como camarões e lagostas; moluscos cartilaginosos, como o polvo e a lula. Um dos animais mais curiosos é o coral, por ter a aparência de um rochedo submerso, quando, na verdade, é um ser vivo.

Até então, citamos bichos que vivem submersos, mas há aqueles que vagam entre os dois mundos, como as tartarugas e os caranguejos. Aves como o pinguim, não voam, mas nadam e mergulham em gélidas águas do Oceano Antártico. Já a lontra, o leão-marinho e o lobo-do-mar, que apesar de viverem em terra, habitam o mar e também podem ser denominados de animais marinhos.

O fascínio pelos oceanos extrapola nossa imaginação, com muitas lendas e mitos sobre o mundo dos oceanos, inclusive na religião.

Na bíblia há referências a seres marinhos fantásticos, como o Leviatã, um demônio em forma de serpente, que atacava as embarcações e seus marinheiros. Há ainda o relato de um enorme peixe que engoliu o profeta Jonas, que muitos tratam como uma baleia.

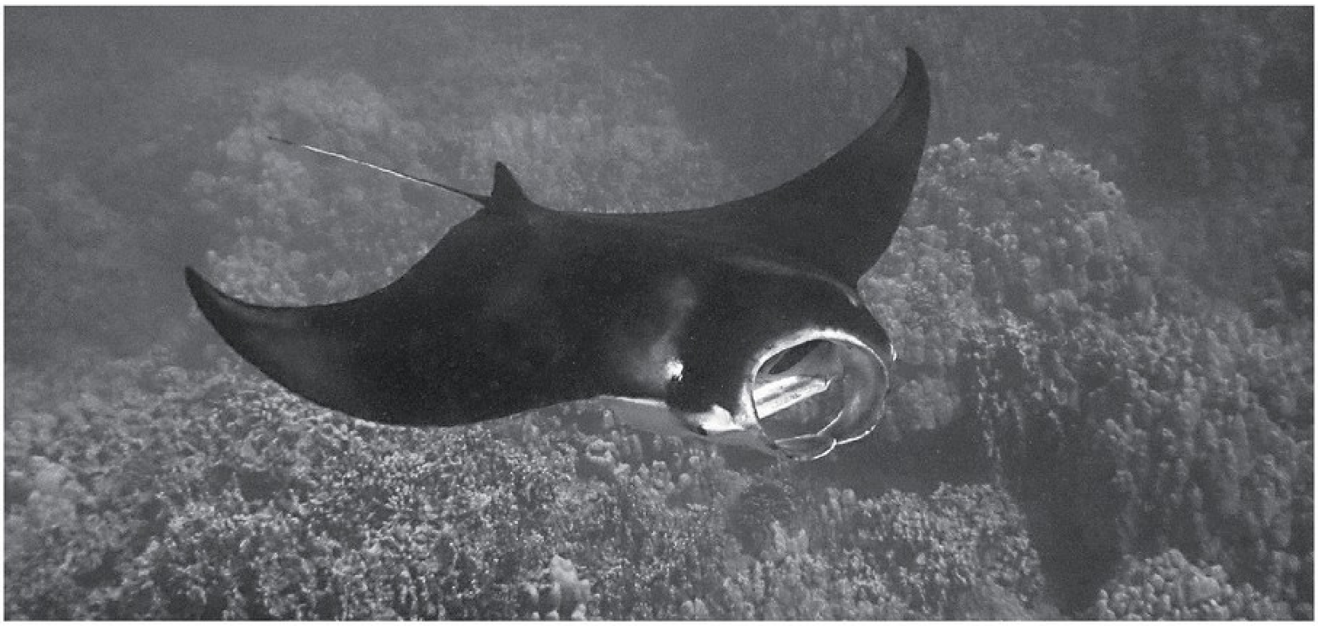
Por falar em baleia, a mais famosa delas é a Moby Dick, um livro escrito por Herman Melville, (1819 – 1891). A história conta sobre uma baleia cachalote branca que, enfurecida por ter sido ferida várias vezes, destruiu seus perseguidores. A obra virou filme, história em quadrinhos e até desenho animado.

Outras lendas mais tenebrosas sobre o mar, além das serpentes marinhas, que talvez fossem animais pré-históricos, há a lenda escandinava do Kraken, uma espécie gigantesca de polvo com cem tentáculos, que atacava as desavisadas embarcações marítimas.

Na Grécia Antiga, que deixou uma série de mitos como herança, podemos citar o hipocampo, que significa cavalo monstruoso. Era o cavalo da carruagem do deus Poseidon, cujo corpo era metade de um cavalo e metade de um peixe e suas patas tinham membranas entre os dedos.

No período medieval, o hipocampo foi utilizado como símbolo heráldico – a ciência que estuda os brasões –, cujo significado seria a paciência e a alegria.

Além do hipocampo, os golfinhos, também denominados de delfins, foram símbolos heráldicos constantes em escudo e brasões de armas cujo significado era: amor, zelo e velocidade. Cetus é outro personagem da mitologia grega que faz parte dos mares. Ele é uma monstruosa baleia, enviada por Poseidon para matar Andrômeda,mas foi salva pelo héroi Perseu.


Divulgação/pixabay/bphelan

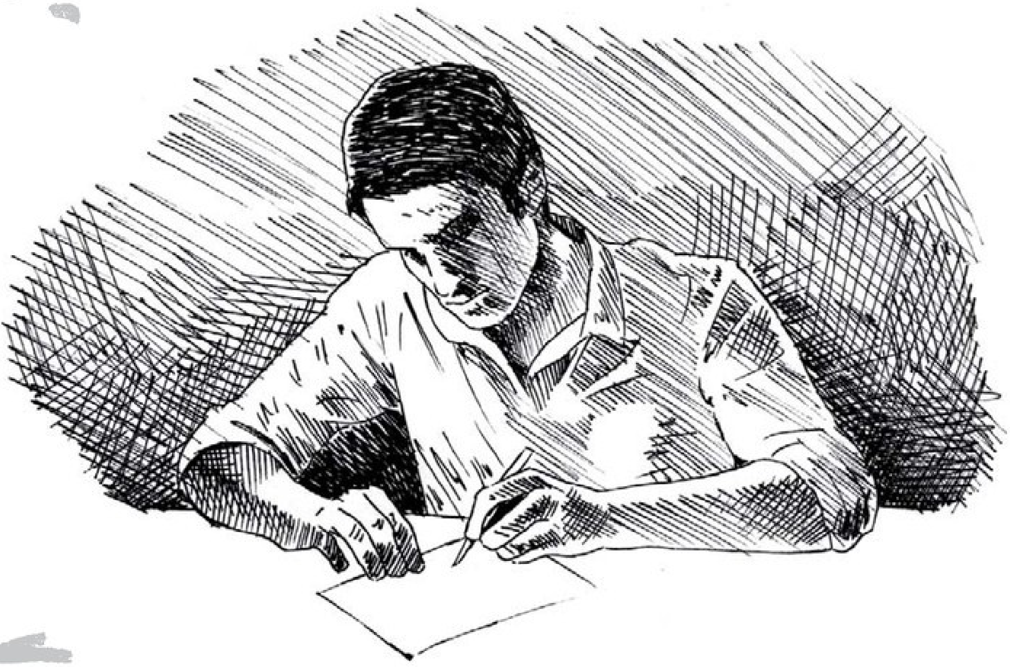
O Brasil também possui uma lenda. Em São Vicente, há histórias sobre o Ipupiara, um fantástico e monstruoso ser marinho que possuía a capacidade de se transformar em homem, daí o nome em tupi, “Ipupiara”, que significa “o peixe que vira homem”. Ele saía à noite das águas do mar para atacar as pessoas de um vilarejo. Diz a lenda que no ano de 1564 o capitão português Baltazar Ferreira, assistente do Capitão-mor, matou a estocadas de espada, o monstro que atacara a jovem índia Irecê e matara seu amante Andirá. Esta lenda, pelo menos, tem local, nomes e datas reais.

Divulgação/pixabay/rear_window

Ferramentas básicas

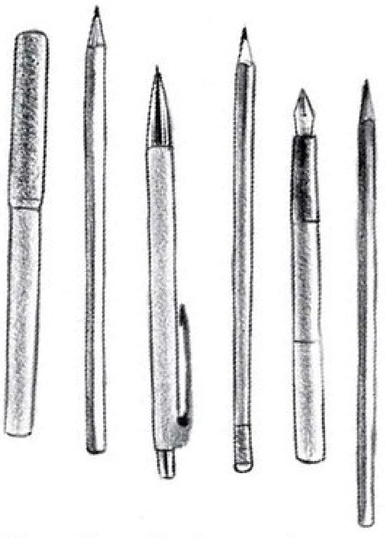
A escolha do papel

Para desenhar os animais marinhos, vamos obter os materiais essenciais. O primeiro é o suporte a ser utilizado, o **papel**, que pode ser encontrado em alguns tipos: lisos, como o sulfite, rugosos, como o canson e texturizados, como o linho. Também pode ser adquirido em diferentes tamanhos. Os mais comuns são o A4, de 210 x 297mm, e o A3, duas vezes maior que o A4, 297 x 420 mm. A gramatura também varia entre 75g/m2 (fino), até 280 g/m² (grosso).



Outros materiais

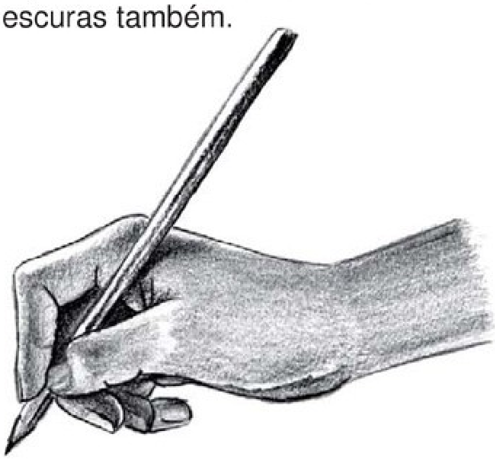
O segundo material mais importante para desenhar é o **lápis**. Como o papel, também há diversos tipos, como duros, médios e macios. Os mais utilizados, médios e macios, são das linhas HB, B e 2B ao 8B. Uma técnica importante para desenhar a lápis é a empunhadura. Para adquirir traços mais leves, segure na metade do lápis. Para dar mais pressão aos traços, segure o lápis próximo à ponta. As linhas ficarão mais escuras também.

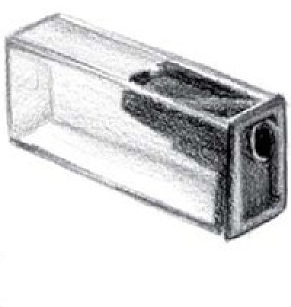


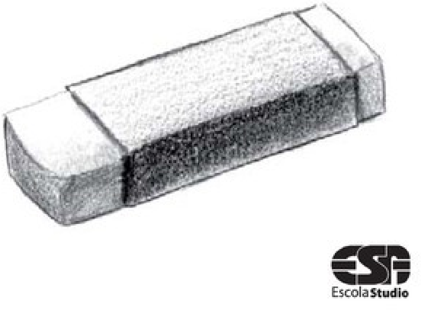
Há outros instrumentos para ilustrar A **lapiseira** oferece traços uniformes, e as **canetas nanquim** são utilizadas para a arte-final.

O total controle do lápis permite o embelezamento dos traços sobre o papel.

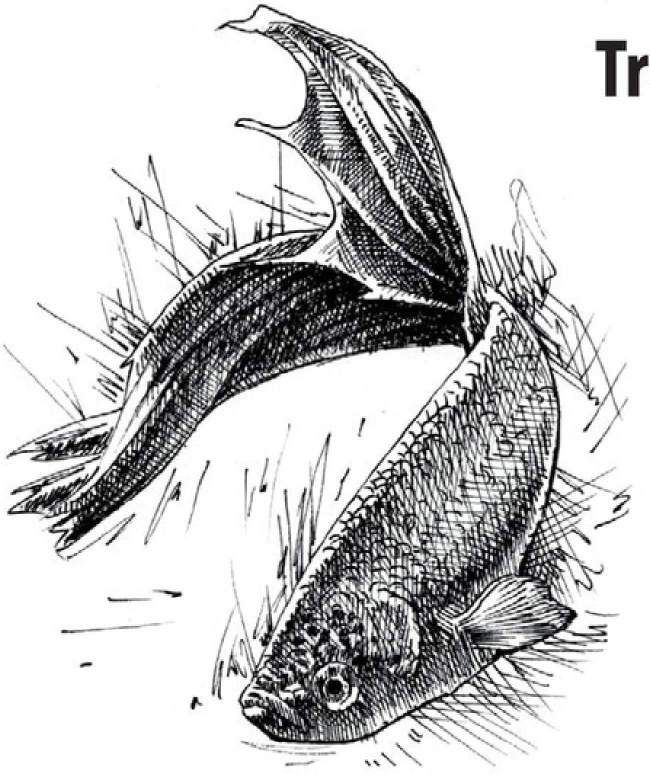
A **borracha** branca maleável e o **apontador** também são importantes recursos para o desenhista.



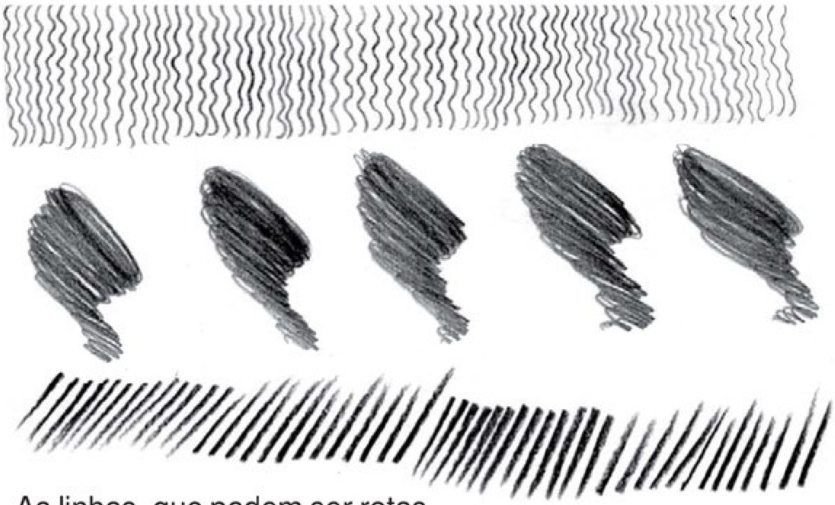




Treinamento



No exemplo acima, repare que a combinação de traços hachurados e tramas dão graça, beleza e elegância à figura de peixe.



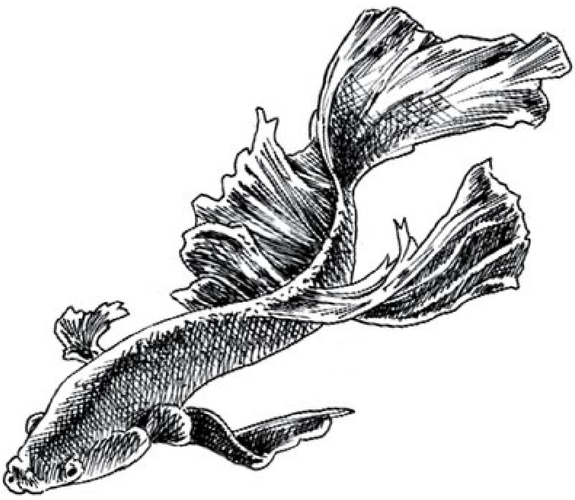
As linhas, que podem ser retas, curvadas ou tramadas, permitem criar contornos e sombreamentos da figura. Domine a forma de direcionar os traços, a fim de evitar um emaranhado de linhas desorganizadas.

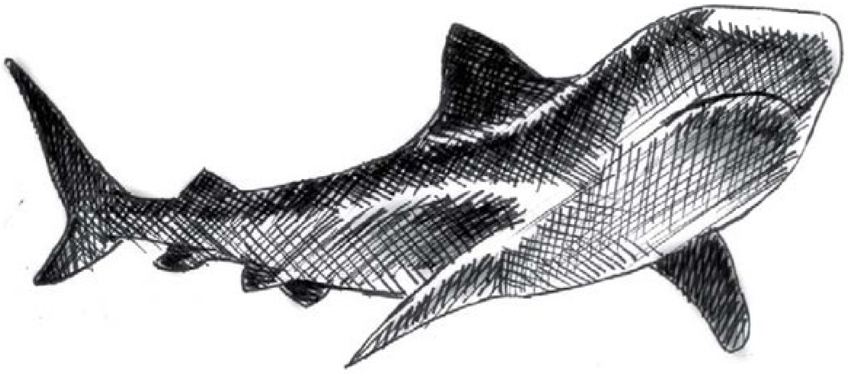
Exercite o controle do lápis para obter ótimos traços.

Para controle e domínio dos traços

A pressão que o lápis exerce sobre o papel enquanto se desenha ou faz o sombreamento é responsável pela beleza e qualidade do trabalho. Procure fazer variações de traços com os lápis HB, B, 2B à 6B. Procure ir do claro para o escuro e vice-versa.

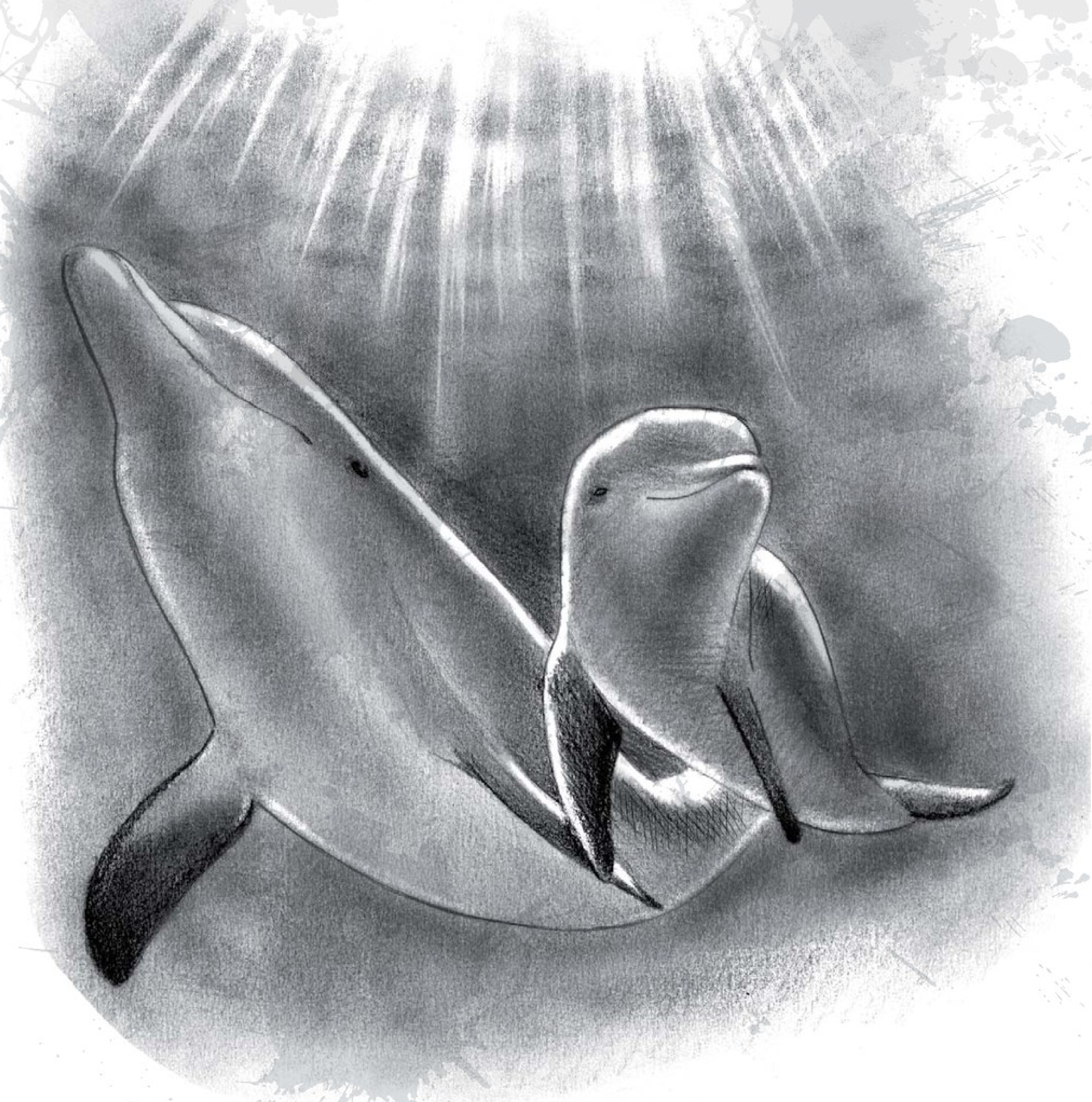
Variação da série B





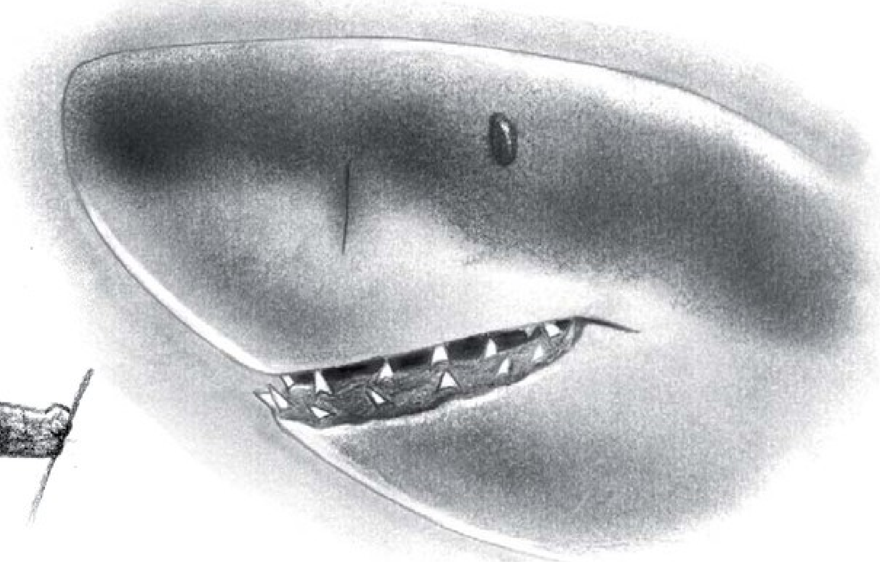
Desenhando animais marinhos

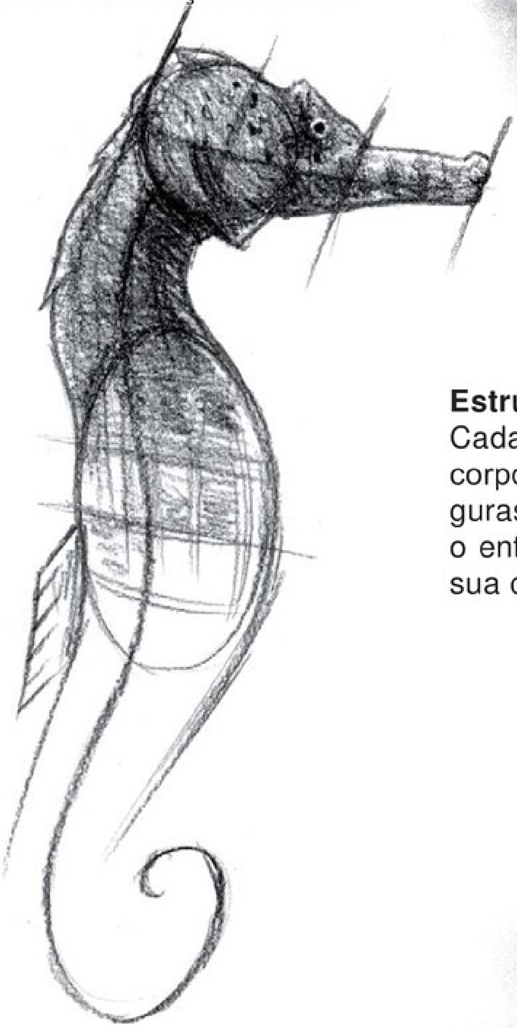
Com a multidiversidade de formas, desenhar esses animais permite, ao desenhista, explorar diferentes efeitos de formas, volumes, graus de texturas e sombreamento específicos, tornando-se um desenho com traços acadêmicos e realistas. Mas, para que chegue a um resultado mais verdadeiro e convincente, é necessário um trabalho de pesquisa sobre o comportamento, as atitudes e os movimentos de cada animal.



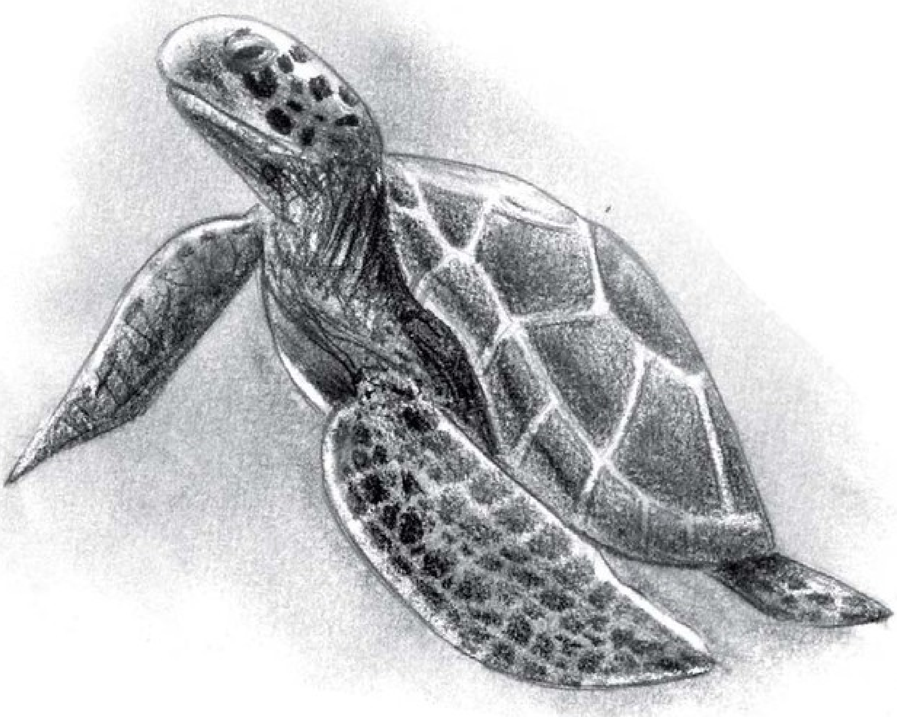
Para começar

Cabeça
É onde se inicia o desenho. A cabeça é utilizada como unidade de medida para todas as partes do animal. Depois que o corpo inteiro já estiver estabelecido, passa-se a detalhar os elementos da cabeça do animal.



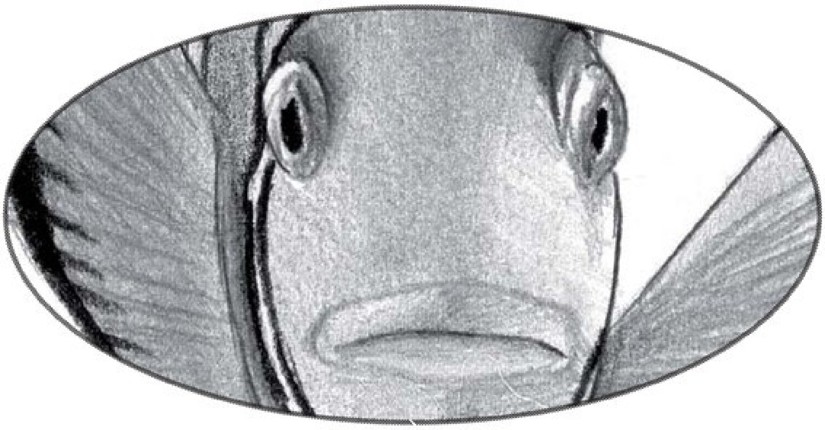


Estrutura
Cada animal tem uma estrutura corporal especifica. Apenas figuras geométricas possibilitam o entendimento de cada uma e sua colocação na estrutura.



Acabamento
A representação gráfica do desenho é um jogo de contrastes de tonalidades, observada no ritmo e na direção de cada traço. O desenho deve ser trabalhado em partes para respeitar a forma e o volume. Desta forma se obtém uma ilustração convincente aos olhos do observador.

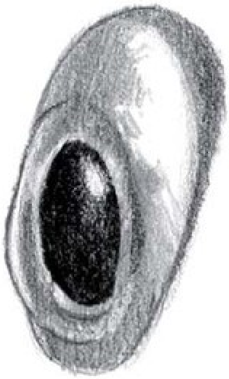
Elementos da cabeça



Utilizaremos como modelo o peixe palhaço, pela riqueza de detalhes. Ele possui um par de espinhos defensivos na frente dos olhos, que funcionam como facas. É um peixe exótico, cuja cor laranja e as tiras brancas ou azuladas, assim como a forma desajeitada de se mover, dão a ele o nome de peixe palhaço.

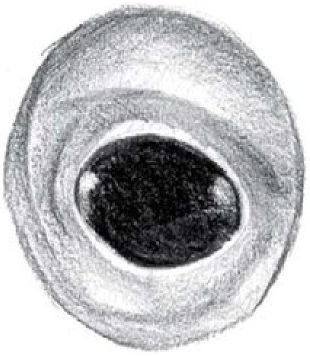
Olho

O peixe palhaço tem a cabeça curta, com olhos em forma circular e estão longe do centro da cabeça, ficando nas partes laterais do animal.



Perfil

Quando visto de frente, o animal apresenta o olho de lado, em forma ovalada, com a íris escura e pequenos pontos de luz.



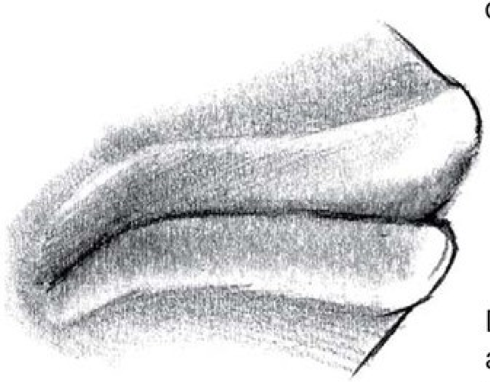
Frontal

Ao observar o animal de perfil, o olho de mostra por inteiro em forma de um círculo escuro.

Boca

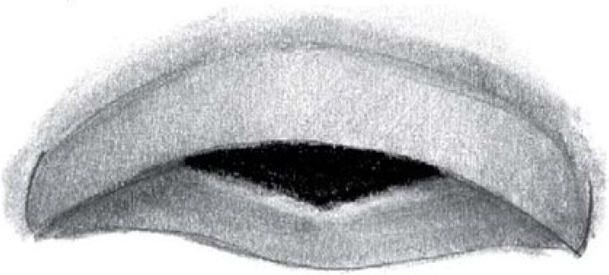
A boca do peixe palhaço é pequena e seus dentes são pouco desenvolvidos.

Perfil



Dentro de uma forma elíptica, as linhas curvadas fazem o formato da boca do peixe.

Frontal

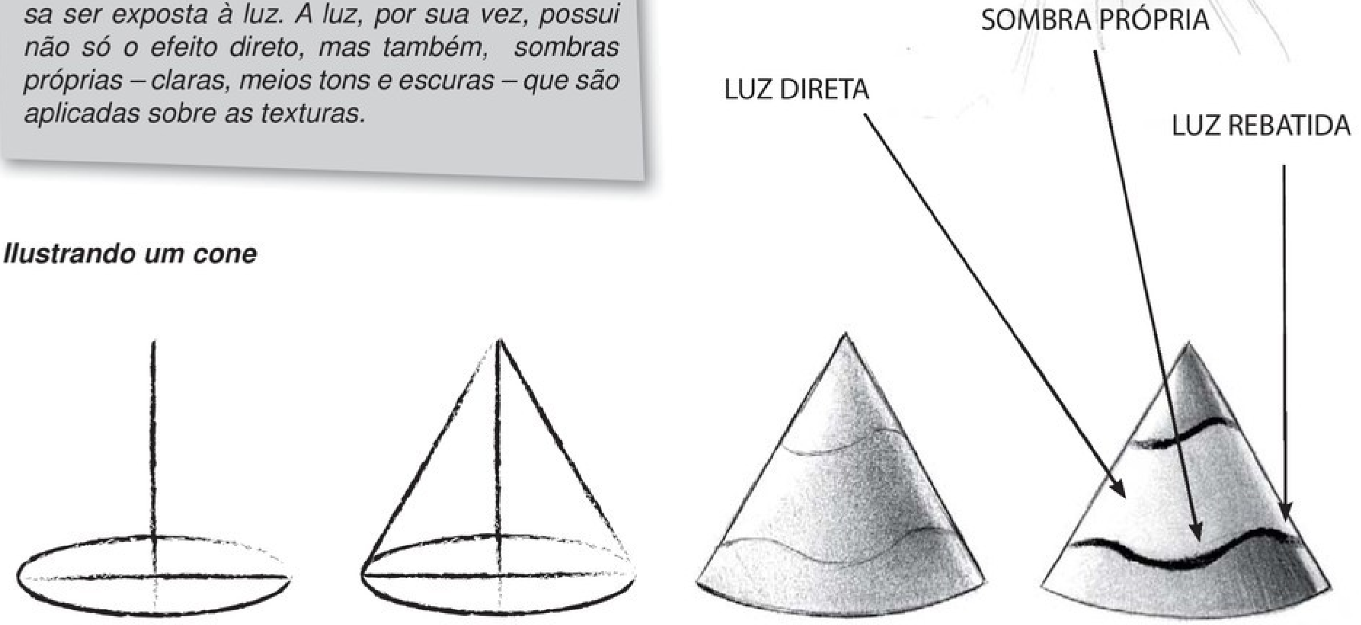


Aqui, as linhas curvadas são utilizadas para desenhar a boca sob uma visão frontal.

Os pontos de luz

Um desenho só chega ao aspecto acadêmico realista se for executado com traço, forma, volume, luz, sombra e textura. O traço determina a forma que vemos no papel. Esta forma plana precisa ter um volume. Mas, para ter volume, a figura precisa ser exposta à luz. A luz, por sua vez, possui não só o efeito direto, mas também, sombras próprias – claras, meios tons e escuras – que são aplicadas sobre as texturas.

Ilustrando um cone



Trace uma linha horizontal para a base. Marque a medida da base, em uma vez e meia na vertical. Em seguida, trace a elipse.

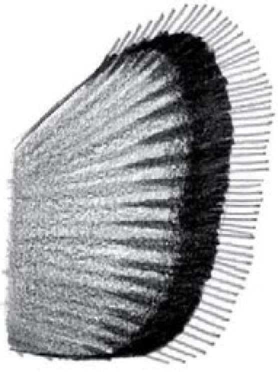
Faça o desenho do cone em duas linhas inclinadas de cada lado, para parecer um triângulo.

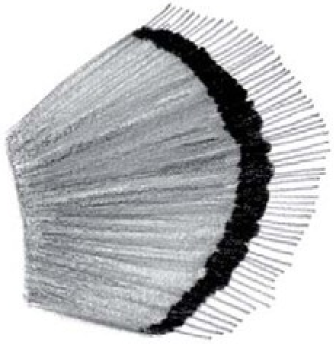
A quantidade de luz sobre o cone determina o volume do sólido.

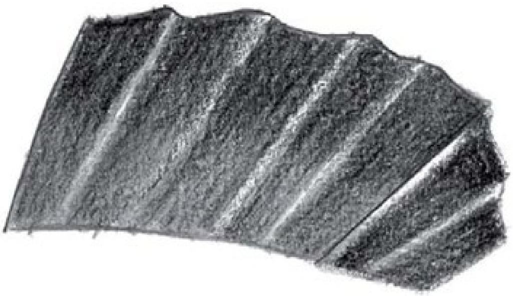
Finalize o desenho com as texturas sobre a forma e o volume. Depois, aplique os contrastes.

Textura

As barbatanas servem de exemplo para ilustrar a textura. Aqui, elas são arredondadas e pontiagudas, com uma franja preta. Na cauda do peixe palhaço, por exemplo, há dez espinhos, que são vistos por causa da texturização do desenho.

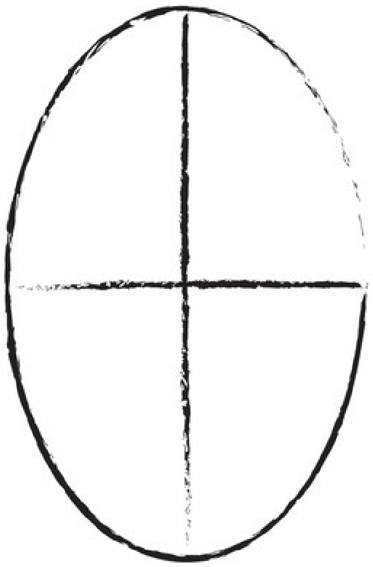




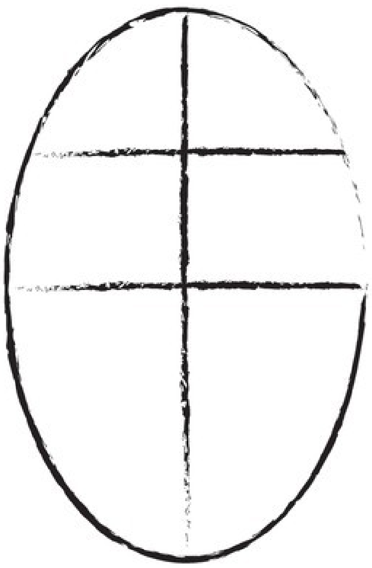


Construção da cabeça – vista frontal

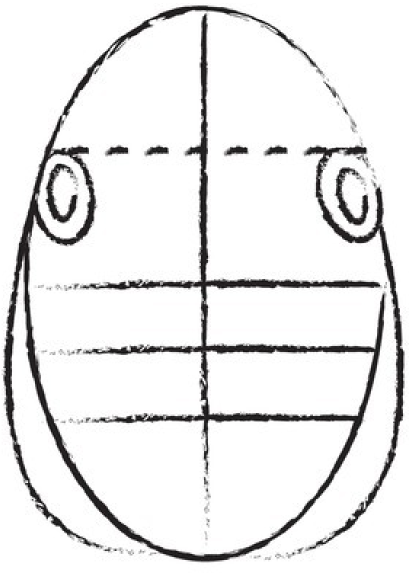
A cabeça do peixe é feita pela figura da elipse e algumas formas irregulares. É um desenho relativamente simples e de fácil compreensão e desenvolvimento.



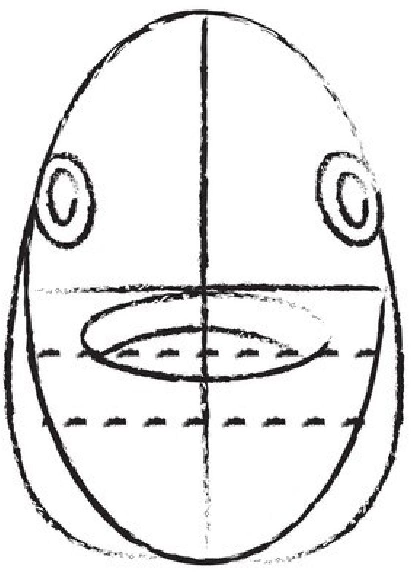
1º passo: uma elipse é feita pela marcação dos eixos.



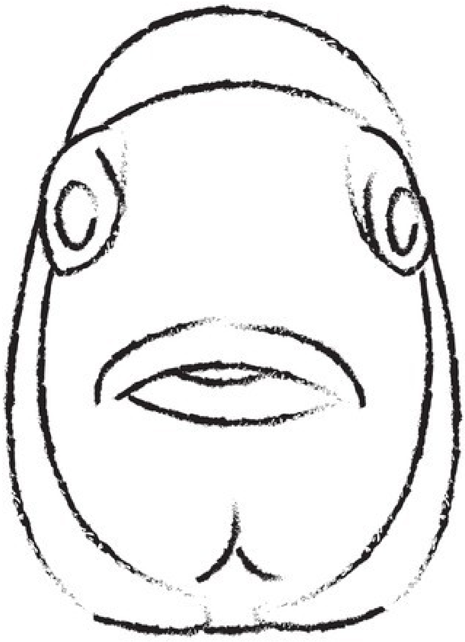
2º passo: divida a parte acima do eixo horizontal ao meio.



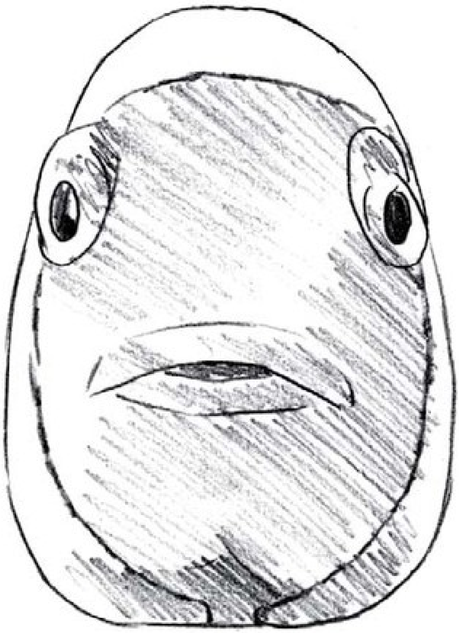
3º passo: com duas elipses concêntricas, trace os olhos do peixe. Divida a parte abaixo em três partes iguais.



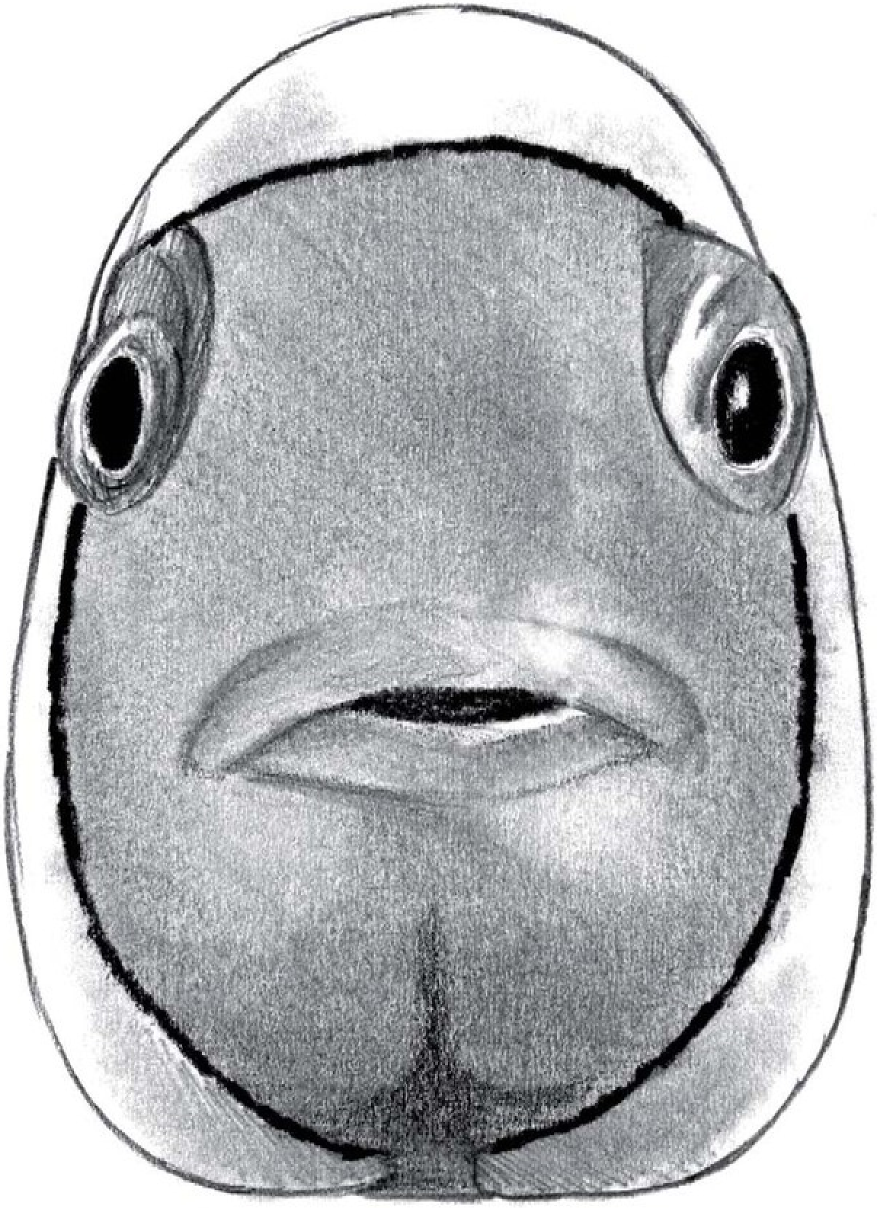
4º passo: Entre os olhos, mais abaixo, a figura de um aro define a boca. Linhas curvadas são feitas nas laterais da elipse.



5º passo: as linhas de construção são eliminadas e o desenho fica estabelecido em contorno linear, após o detalhamento da figura.



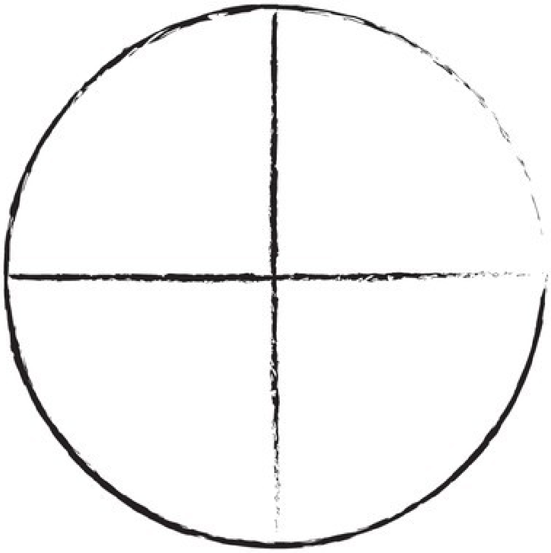
6º passo: reserve áreas para uma iluminação incidental e, depois, aplique as sombras em degradês para o volume.



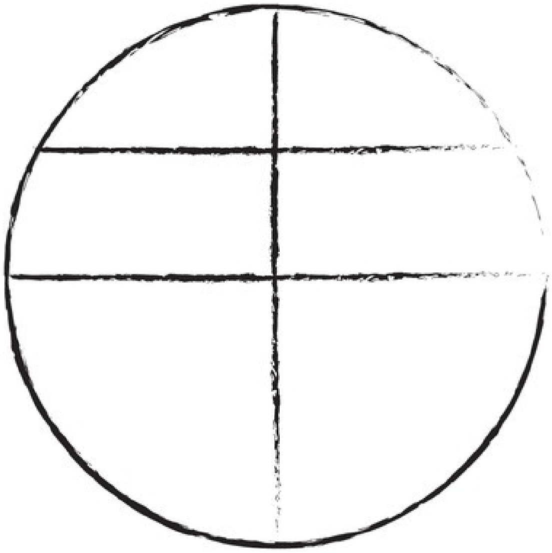
7º passo: as texturas também são feitas na pele antes de detalhar a figura com contrastes mais escuros.

Construção da cabeça – vista de perfil

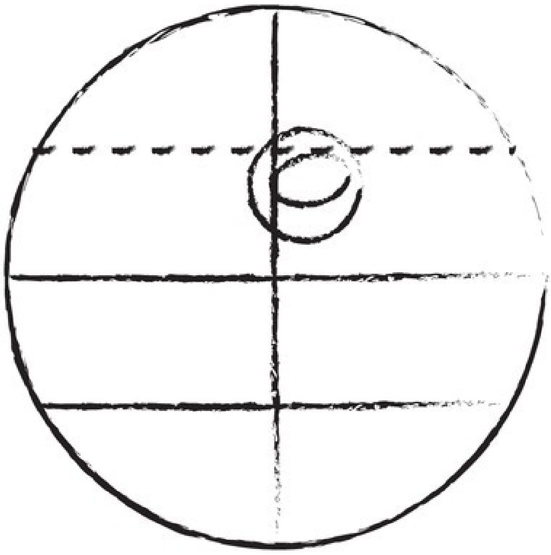
Apesar do seu formato triangular, o esquema para criar a cabeça do peixe palhaço é iniciado por um círculo. Basicamente, são as linhas que definiram a imagem do peixe.



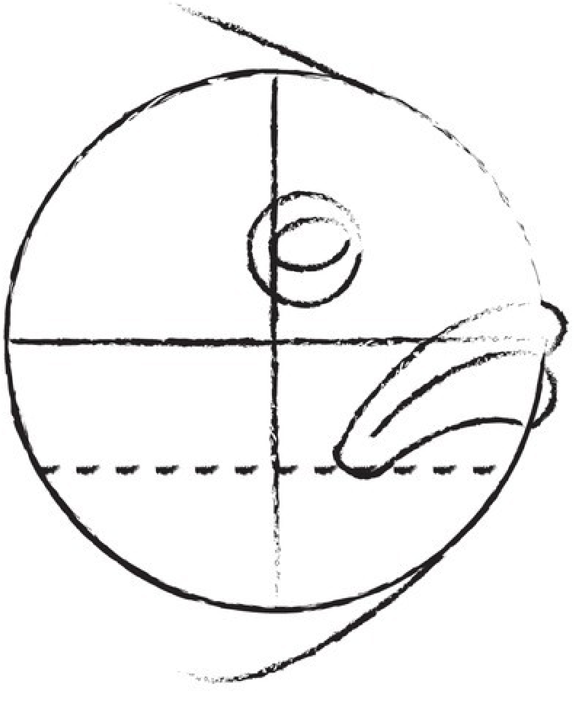
1º passo: trace um grande eixo e desenhe um círculo.



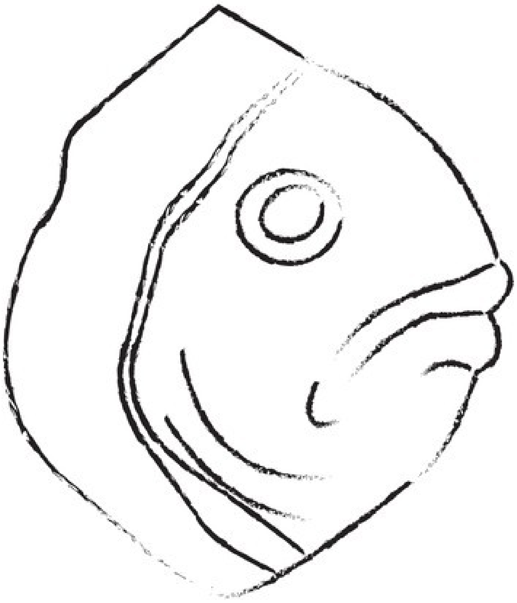
2º passo: a parte superior é dividida ao meio.



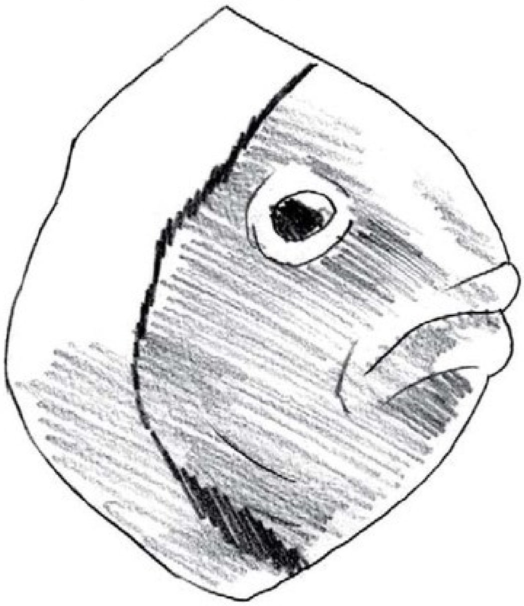
3º passo: o desenho do olho é formado por um círculo e uma elipse. A parte abaixo do círculo também é divida ao meio.



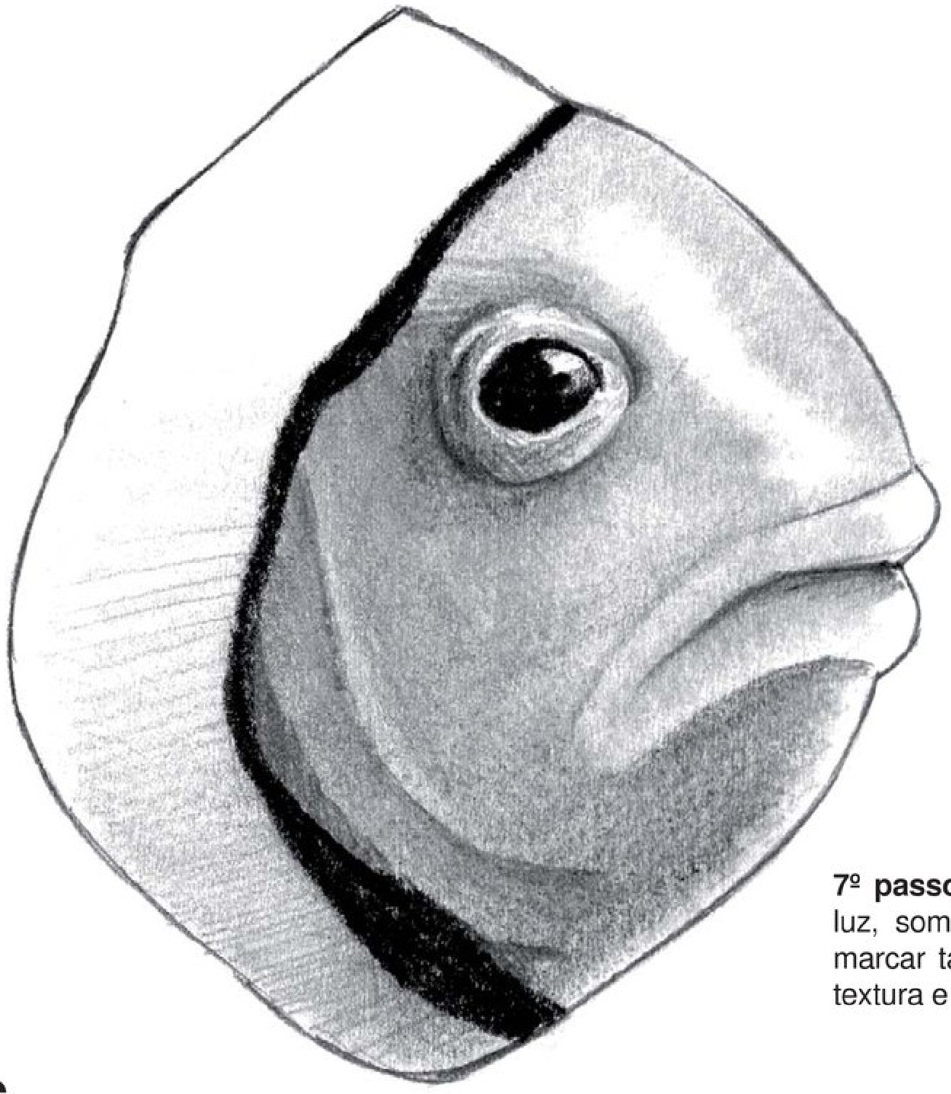
4º passo: para delinear a boca, faça uma forma triangular dividida ao meio. Linhas deixam a cabeça em aparência triangular.



5º passo: remova as linhas de apoio e modele a cabeça do peixe com os detalhes necessários. O resultado é um desenho linear.



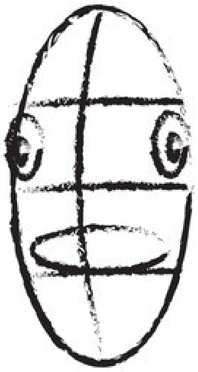
6 º passo: pinte a pupila e trabalhe no sombreamento da àrea mais clara para a área mais escura.



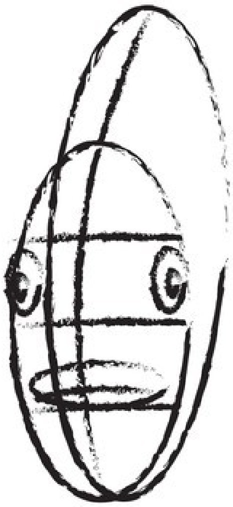
7º passo: faça a aplicação de luz, sombra e contra-luz, para marcar tanto o volume como a textura e o contraste.

Construção do corpo – vista frontal

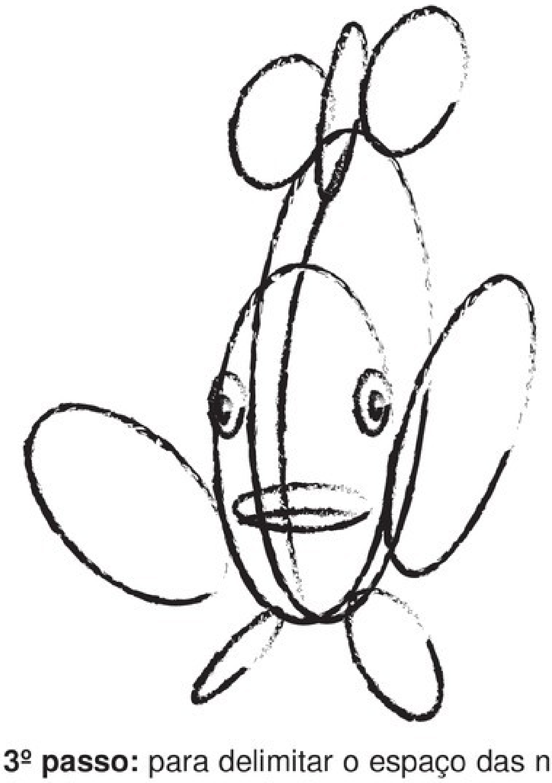
Aqui, todo o corpo é esboçado por formas elípticas, a cabeça frontal como já vista o corpo e as nadadeiras também. Mesmo o desenho do corpo é muito simples de desenvolver e praticar.



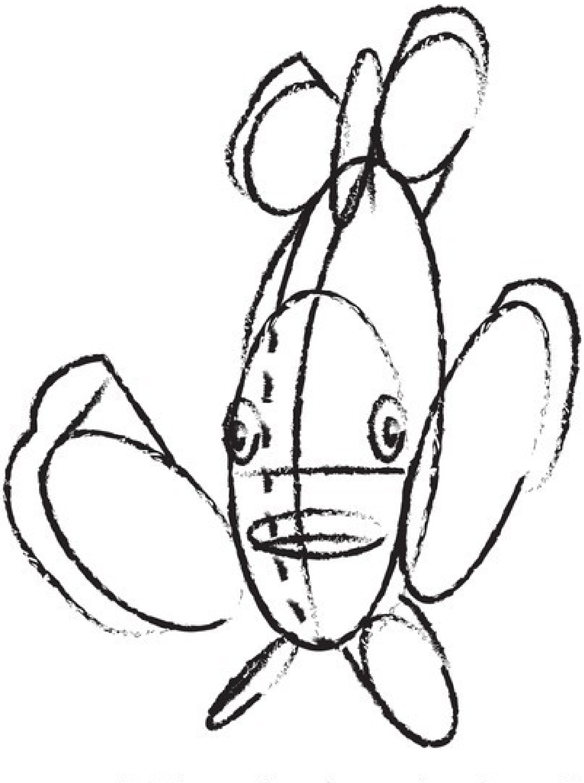
1º passo: trace a elipse para criar a cabeça, onde duas elipses concêntricas formam os olhos e um aro marca a boca.



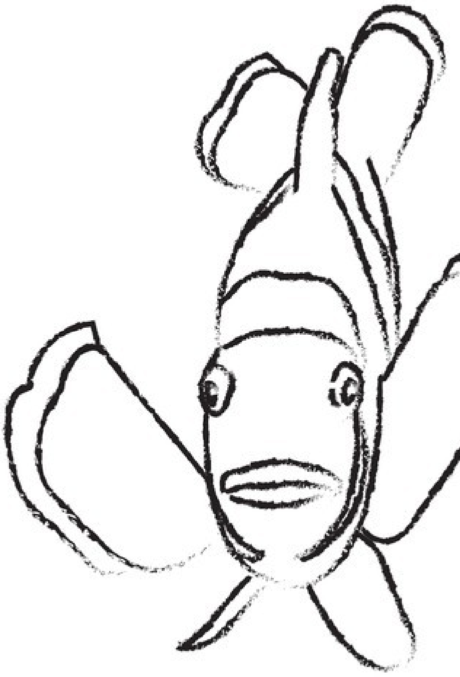
2º passo: por dentro da cabeça, trace uma elipse maior para marcar parcialmente o corpo do peixe.



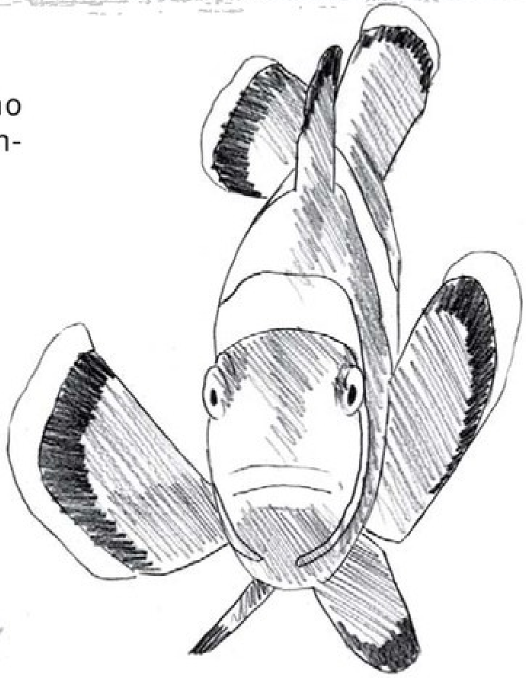
3º passo: para delimitar o espaço das nadadeiras, trace mais formas elípticas, de acordo com o modelo.



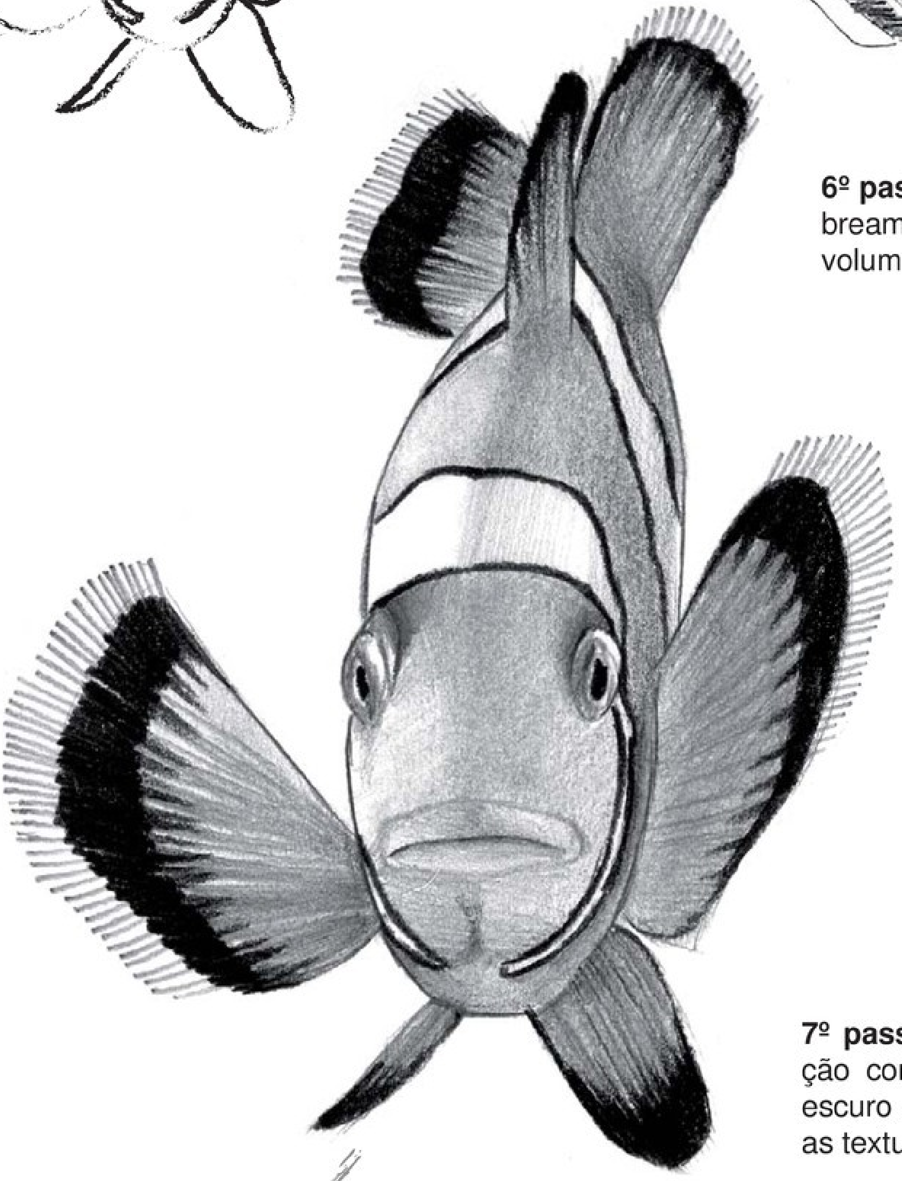
4º passo: detalhe mais a figura do peixe palhaço, preenchendo sua forma e modele cada elemento que o compõe.



5º passo: deixe o desenho com traços lineares, retirando as linhas do esquema.



6º passo: trabalhe com o sombreamento para luz, sombra e volume do desenho.

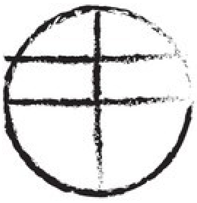


7º passo: conclua a ilustração com efeitos de claro e escuro para os contrastes e as texturas.

Treine a figura do peixe palhaço para conseguir bons resultados.

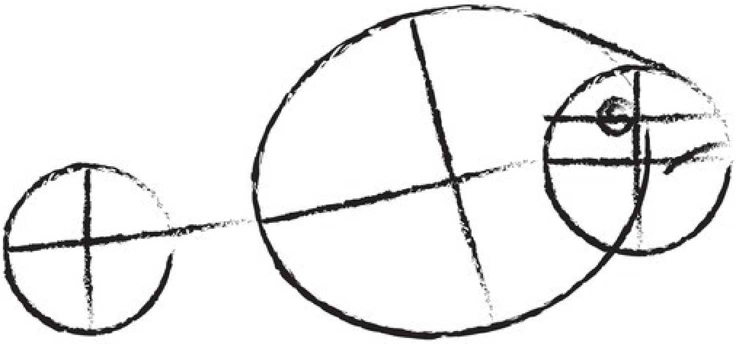
Construção do corpo – vista de perfil

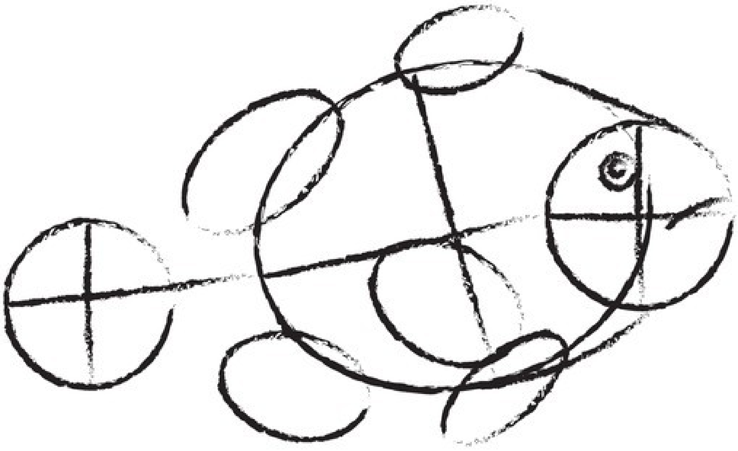
A despeito da figura do peixe palhaço possuir a forma de uma garrafa todo o seu esquema é feito por figuras arredondadas como círculos e elipses. As linhas irregulares servem para detalhar o aspecto do peixe em termos de listras e nadadeiras.



1º passo: inicie o desenho por um círculo dividido na parte de cima. Marque o olho.

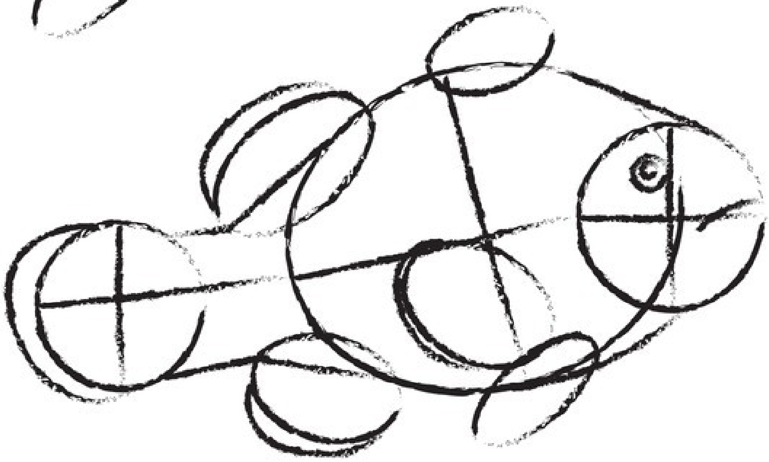
2º passo: trace uma elipse maior, passando por dentro da cabeça para esboçar o corpo. Alongue a linha de direção do corpo e desenhe outro círculo um pouco menor que a cabeça. Desenhe a forma da boca.

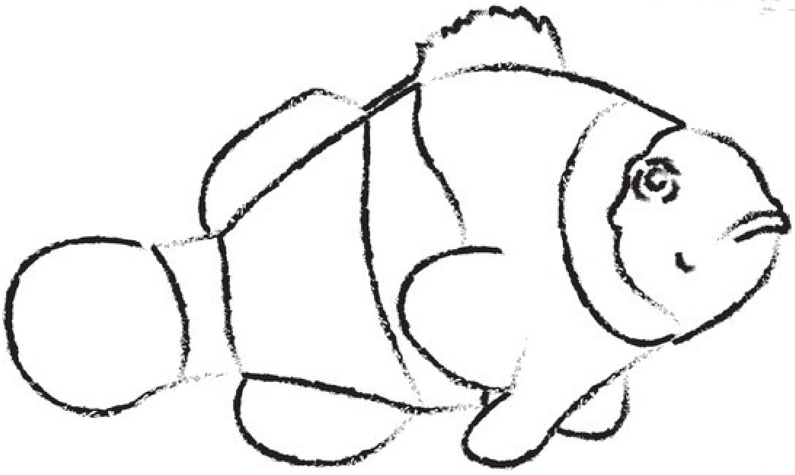




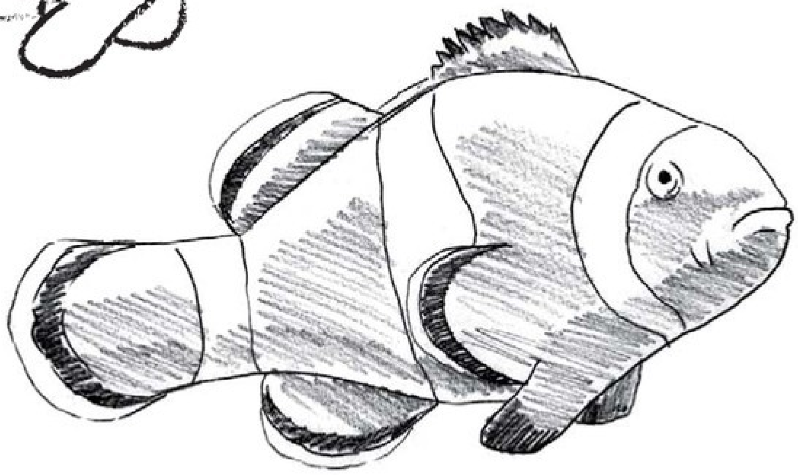
3º passo: unifique a cabeça e o corpo com linhas acima e abaixo da cabeça. Para fazer as nadadeiras, trace cinco elipses.

4º passo: modele a cauda com linhas curvas e outras formas curvadas delineiam as nadadeiras na parte final do esboço.



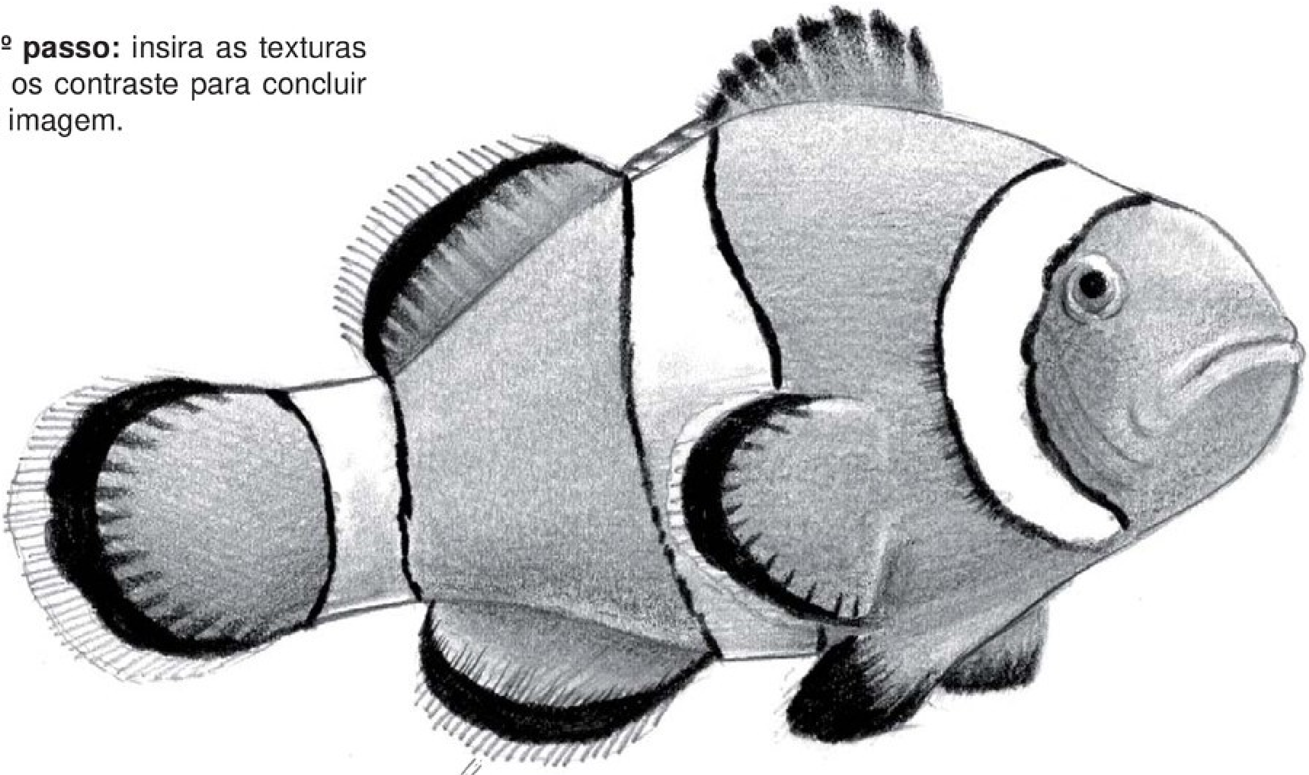


5º passo: elimine as linhas de construção para deixar o desenho linear. Detalhe bem a figura.



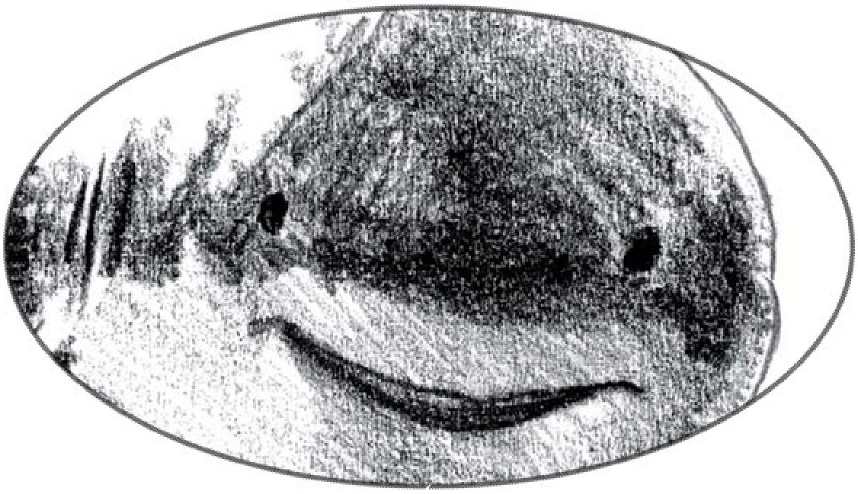
6º passo: a aparência é trabalhada por meio dos planos de luz e sombra em degradês. Defina as formas e volumes nesta etapa.

7º passo: insira as texturas e os contraste para concluir a imagem.



Busque referências similares para continuar o desenvolvimento do desenho.

Elementos da cabeça

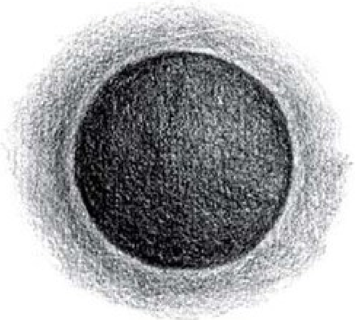


Geralmente, os peixes têm a capacidade de dormir em certos horários, como a noite. Entretanto, o tubarão está sempre em movimento, uma vez que o volume de água que passa por suas guelras evitam que ele afunde. A não ser o tubarão wobbegong, que vive quieto no fundo do mar da Austrália.

Olho

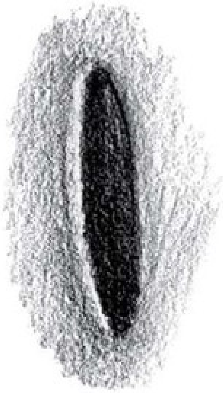
Os olhos do tubarão ficam nas laterais da cabeça, apesar de ser um animal predador. Este olho possui uma camada refletiva, que permite aproveitar a luminosidade em locais com pouca luz.

Frontal



Ao observarmos o tubarão de perfil, o olho que está na lateral da cabeça parece estar de frente. Na luz brilhante, as pupilas podem ser apenas um pequeno círculo ou fenda.

Perfil

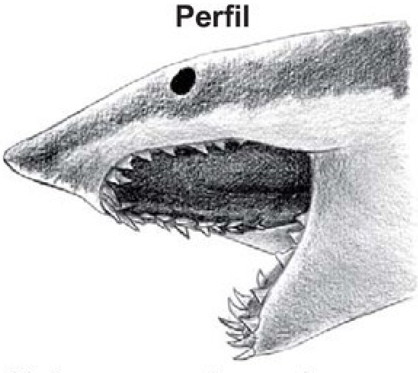


Frontalmente, o olho do tubarão parece mais com uma elipse bem escura.

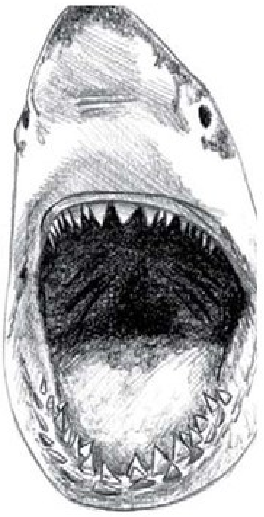
A Boca

A boca desta espécie de tubarão possui uma grande abertura. Os tubarões têm várias fileiras dentes triangulares, afiados e eficientes para agarrar e cortar.

Perfil



Nota-se que a forma de sua cabeça é triangular, enquanto a boca tem formas arredondadas.



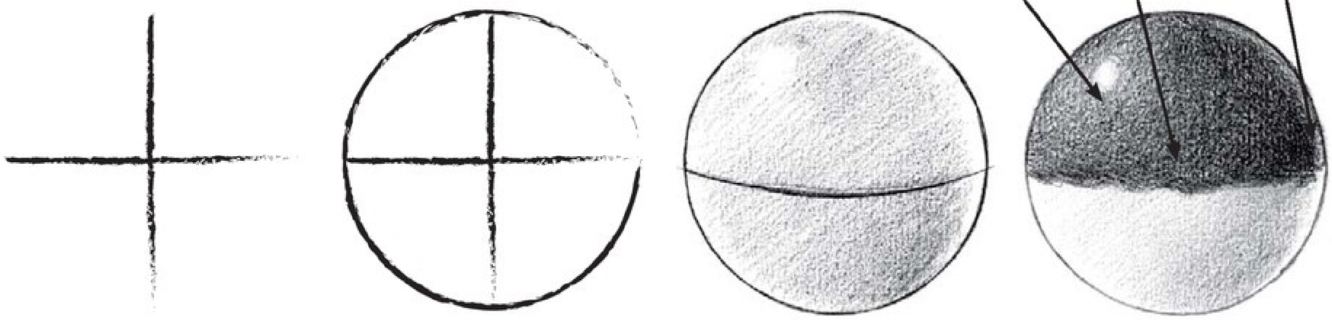
Boca Frontal

O tubarão mostra a mandíbula de frente, com formato de um cone. Dentro da boca, é possível ver vários dentes triangulares, em fileiras.

Luz, Sombra e Textura

O método mais prático de desenhar é inserir linha, forma (geométricos), volume, cor (luz e sombra) e texturas. Assim, desenhar as linhas de eixos e estabelecer uma forma geométrica do elemento. Isto feito a forma recebe a incidência da luz, natural ou não. Esta luz define o volume da forma. Pela quantidade de luz recebida pelo elemento, acha-se os planos e dá-se os tons mais claros ou mais escuros. As texturas se referem ao grau de espessura do elemento (fino, grosso, áspero. liso ou rugoso).

Desenhando a esfera



Inicie o desenho pelos eixos de tamanhos iguais nas extremidades.

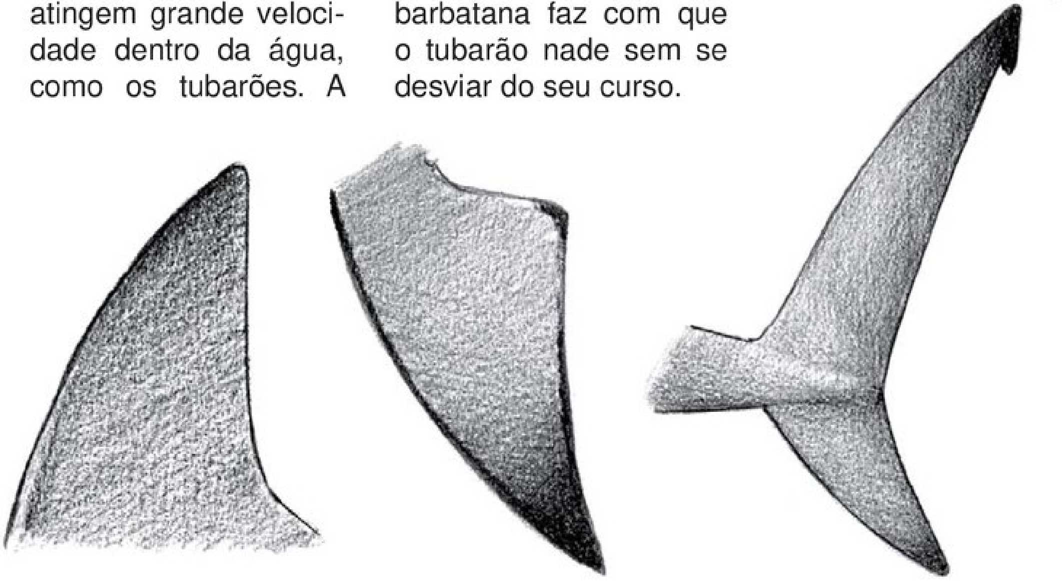
Faça o círculo, unindo as arestas.

Direcione a luz e inicie o trabalho de sombreamento a dar volume ao sólido.

Agora faça a textura com a forma das penas curtas ou longas, com a ponta do lápis.

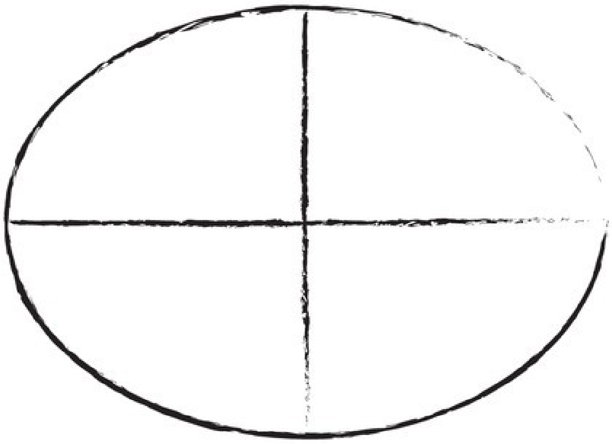
Textura

Aqui, ilustraremos as texturas através das nadadeiras. Formas triangulares fazem o desenho da barbatana e das nadadeiras do tubarão. A barbatana é a nadadeira dorsal, que tem a função de dar equilíbrio juntamente com a peitoral, para evitar que o animal gire sobre seu próprio eixo. A nadadeira dorsal é utilizada principalmente por animais que atingem grande velocidade dentro da água, como os tubarões. A barbatana faz com que o tubarão nade sem se desviar do seu curso.

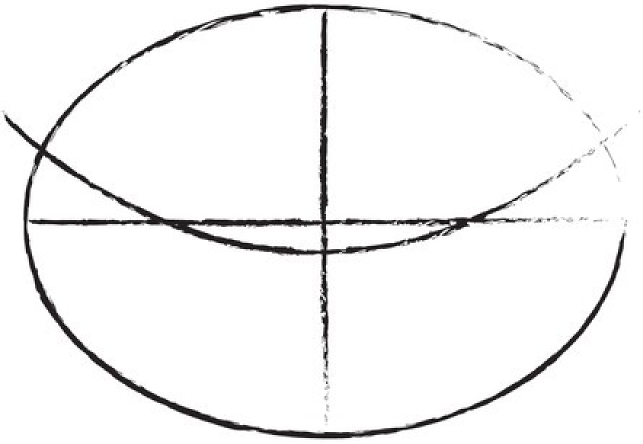


Construção da cabeça – vista frontal

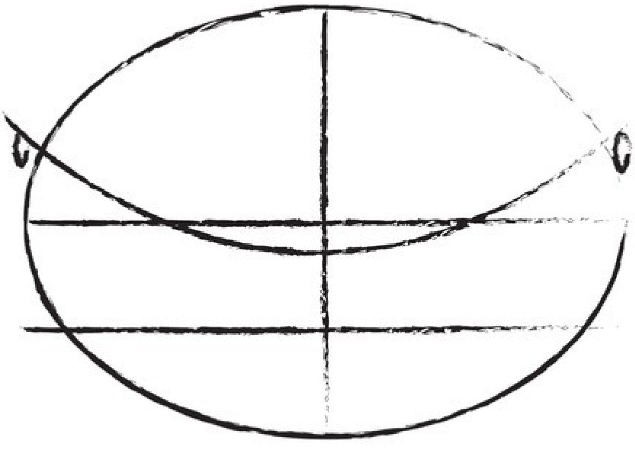
Novamente, use a figura da elipse para representar a cabeça do tubarão. Trace duas linhas cruzadas para dar à cabeça o formato achatado.



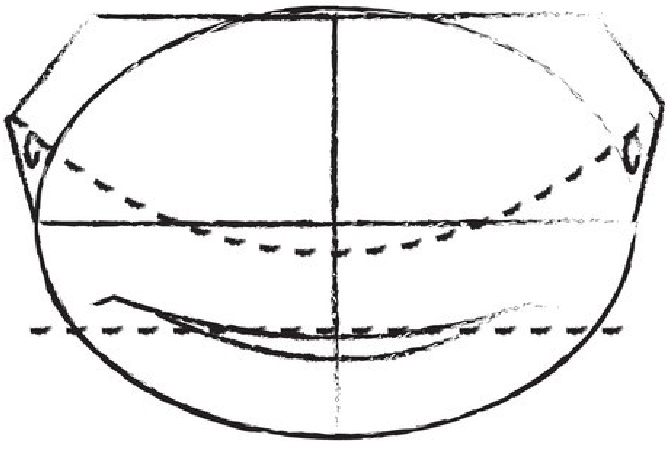
1º passo: desenhe uma elipse.



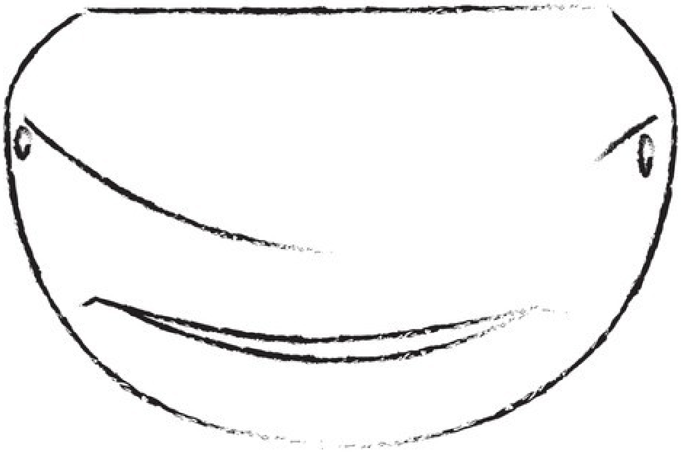
2º passo: trace uma linha curvada.



3º passo: pontos escuros para os olhos são marcados nas laterais da elipse. Divida a parte inferior da forma geométrica.

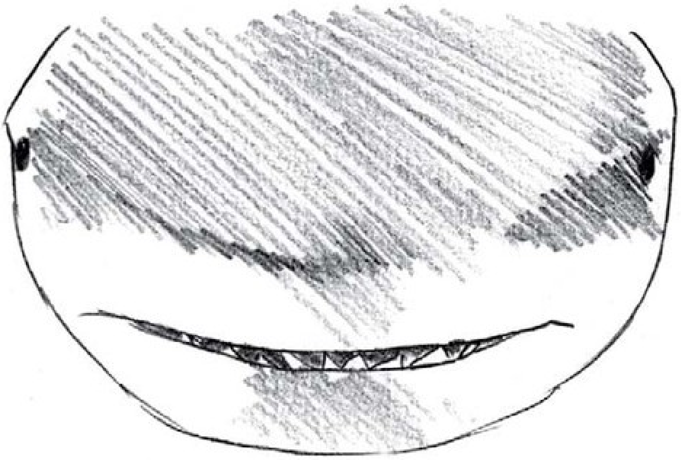


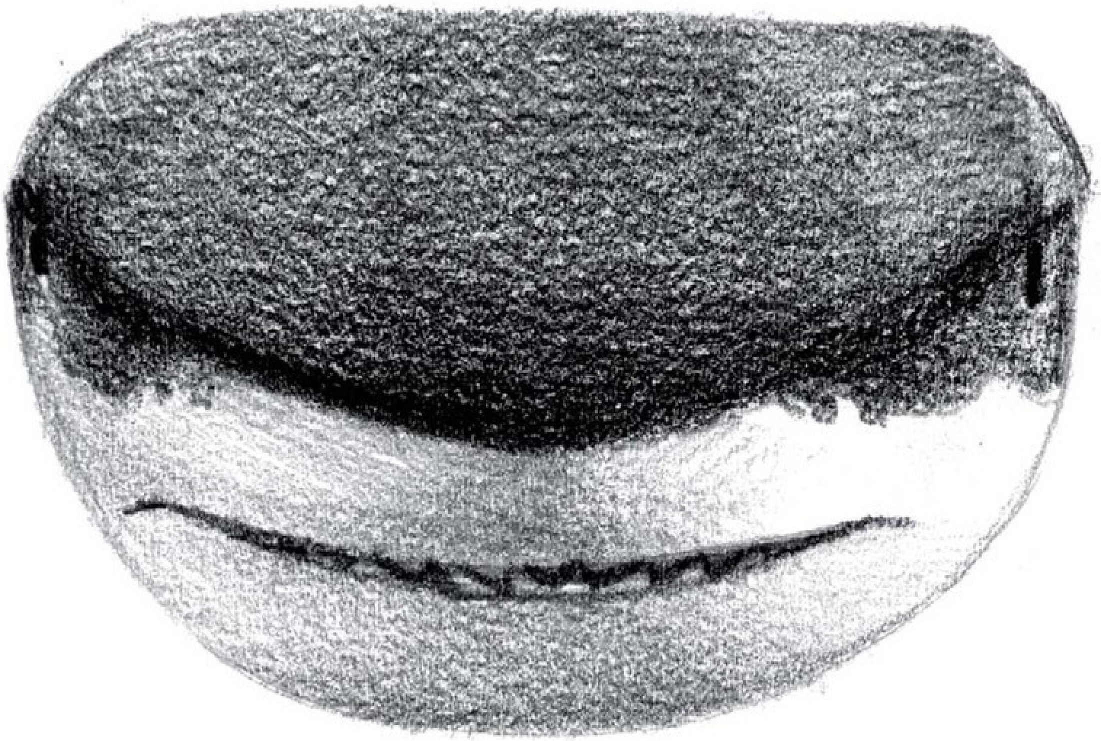
4º passo: forma de um diamante dá o achatamento da cabeça frontal. A boca é feita em linhas curvadas.



5º passo: limpe o desenho e o deixe linear.

6º passo: pinte as sombras em escala degradê conforme a direção da luz.

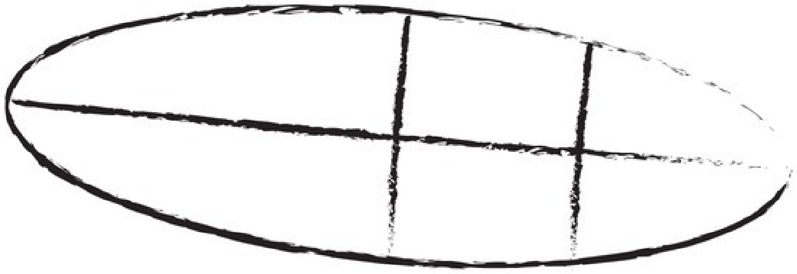




7º passo: trabalhe as texturas e reforce o contraste escuro.

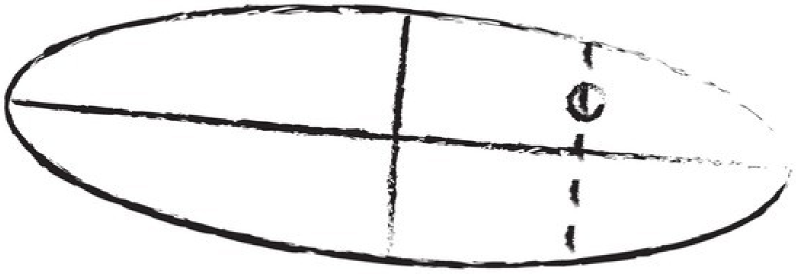
Construção da cabeça – vista de perfil

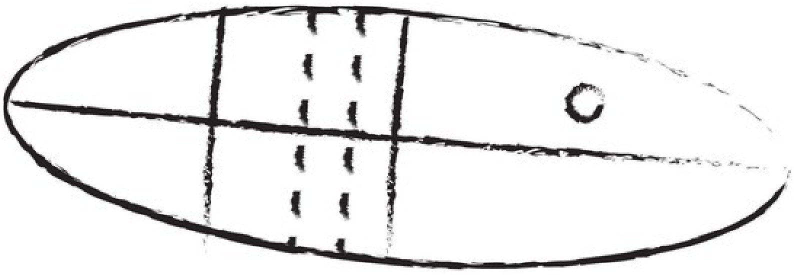
Trace uma elipse estreita, que é a forma geométrica escolhida para representar a cabeça, vista de perfil. Entretanto, a narina tem a forma triangular, assim como a mandíbula.



1º passo: divida a elipse, que é por onde o desenho vai começar.

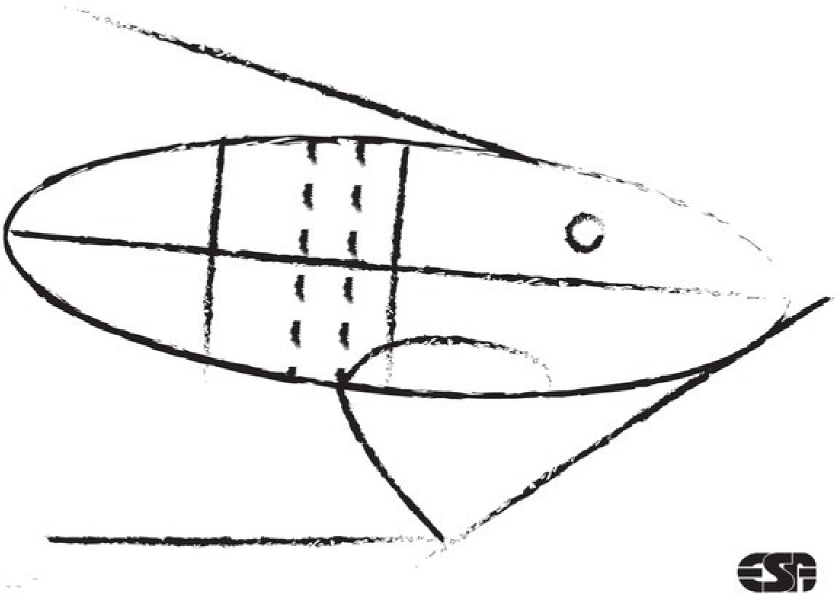
2º passo: marque o olho sobre a linha da divisão

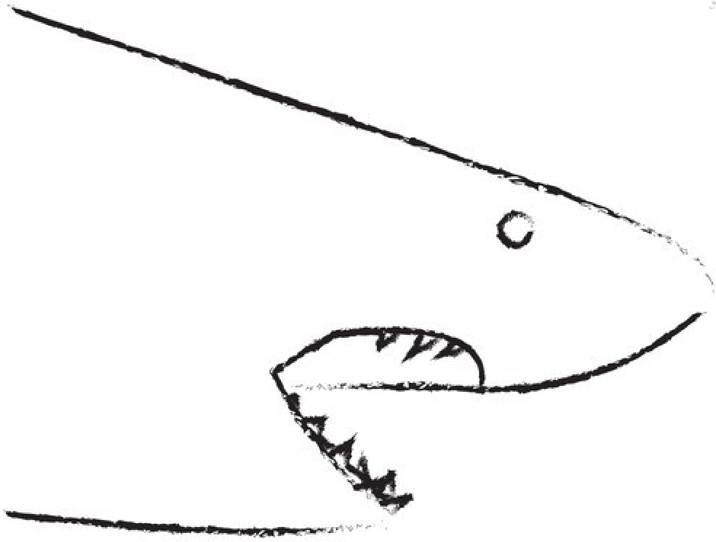




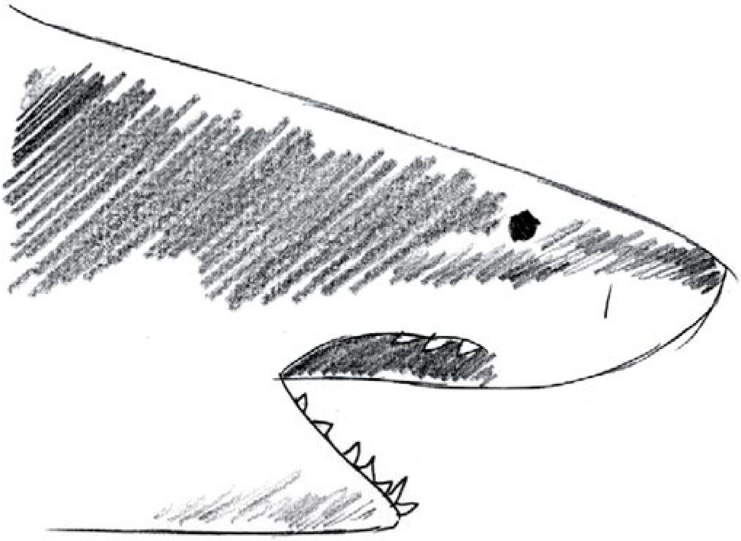
3º passo: divida a parte de trás da cabeça.

4º passo: linhas retas fazem a forma triangular para cabeça de perfil.

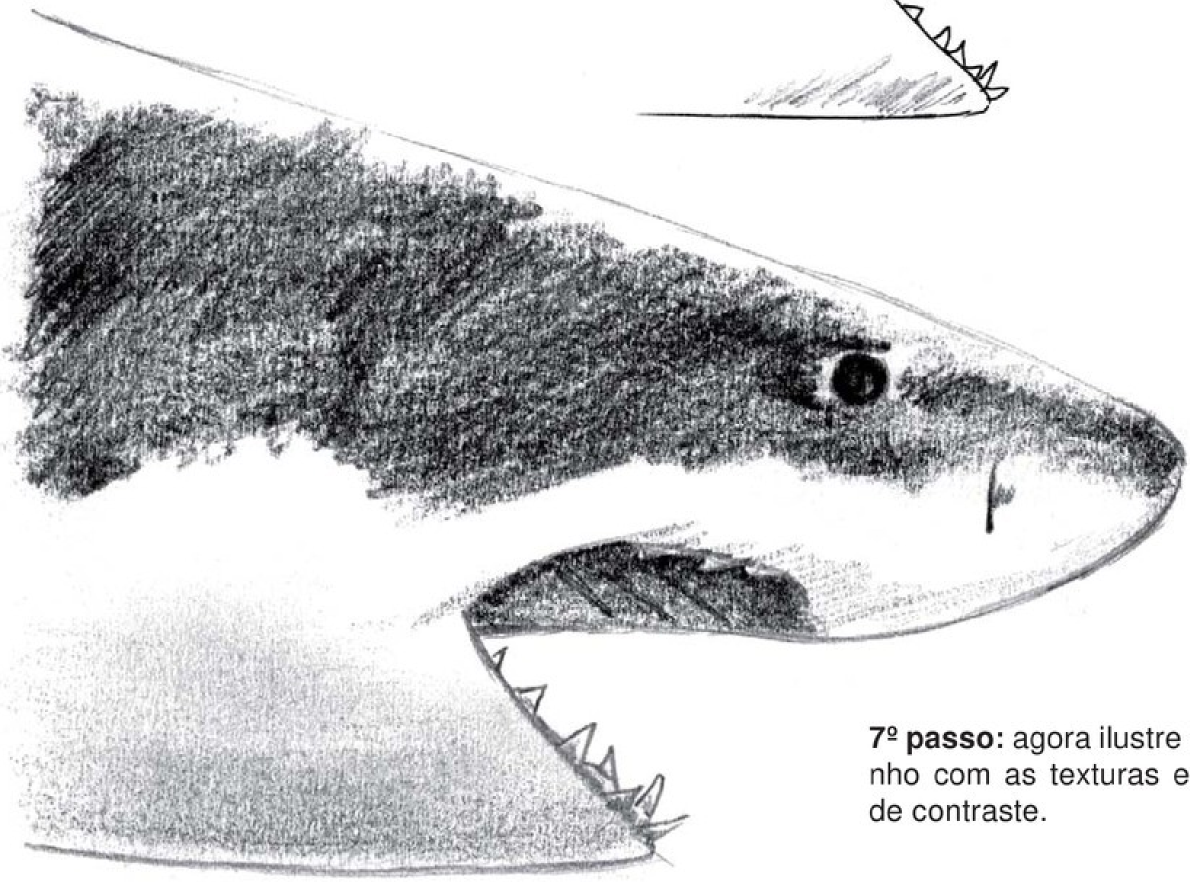




5º passo: após apagar as linhas do rascunho, defina sua aparência de maneira linear.



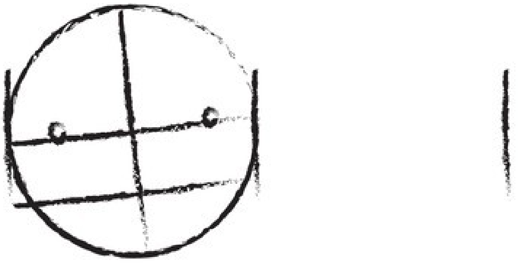
6º passo: o direcionamento da luz é o início da marcação das sombras em degradê.



7º passo: agora ilustre o desenho com as texturas e o jogo de contraste.

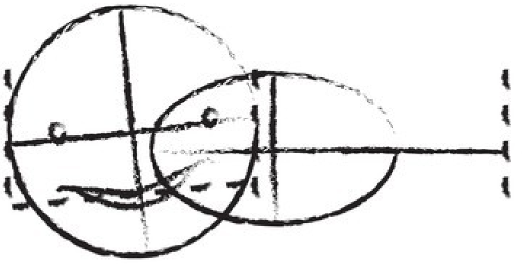
Construção do corpo – vista frontal

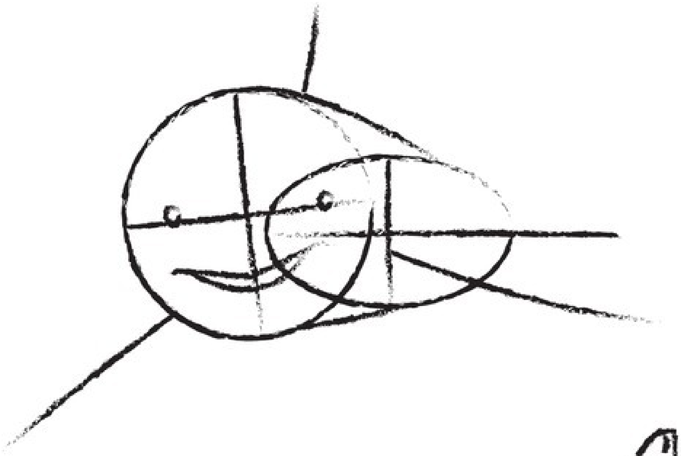
Para o corpo do tubarão serão utilizados os formatos de círculo e triângulo, que mostram o a aerodinâmica do animal.



1º passo: o círculo é dividido com linhas tangentes nas laterais. Dois pequenos círculos serão os olhos.

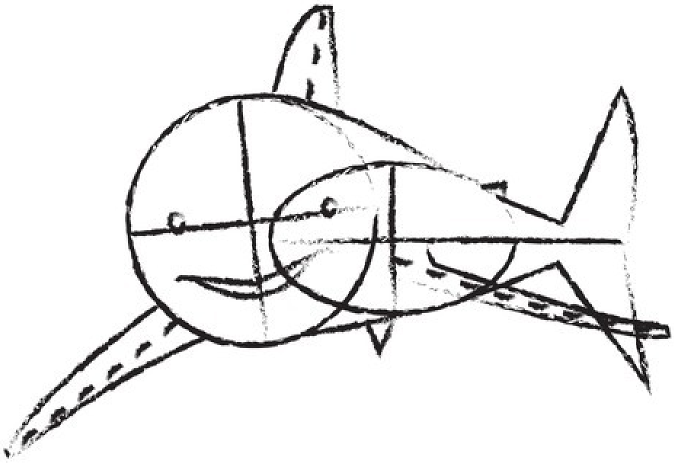
2º passo: desenhe a boca. Depois, trace a elipse do corpo sobre uma linha horizontal.

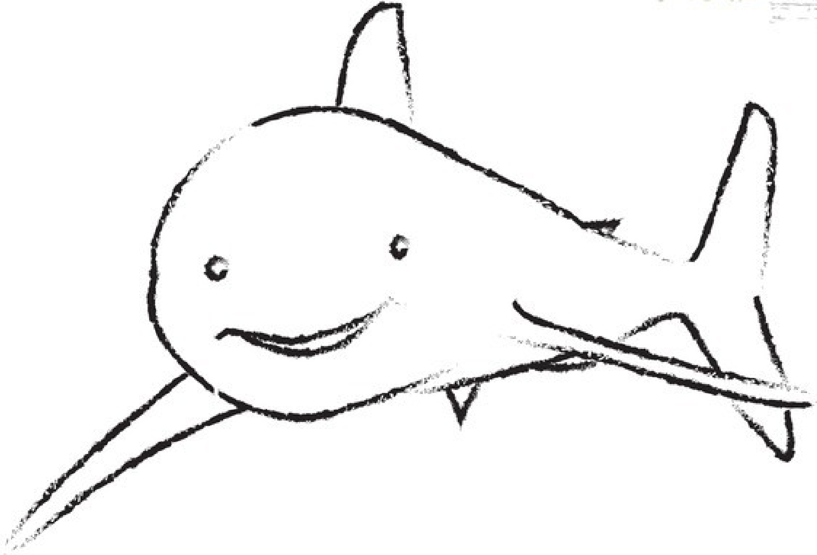




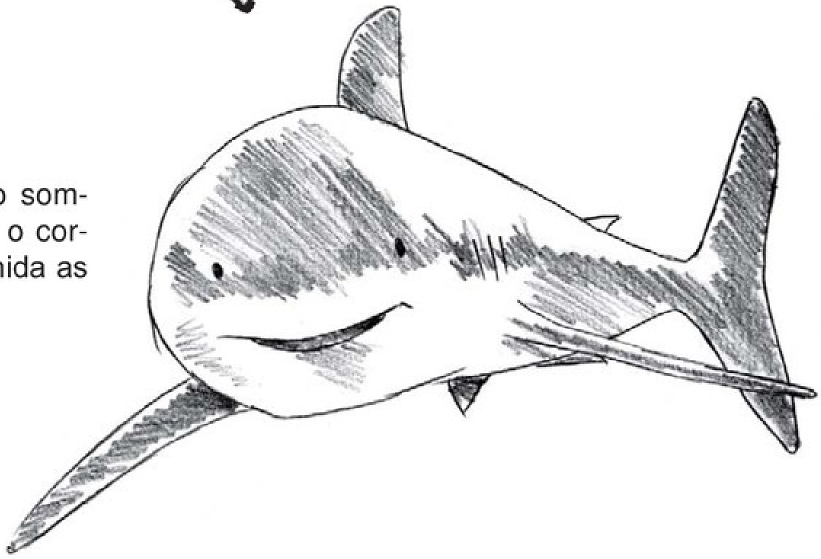
3º passo: Marque as nadadeiras e a barbatana com linhas curvadas e retas.

4º passo: faça o preenchimento da forma do corpo e dois triângulos para a cauda.



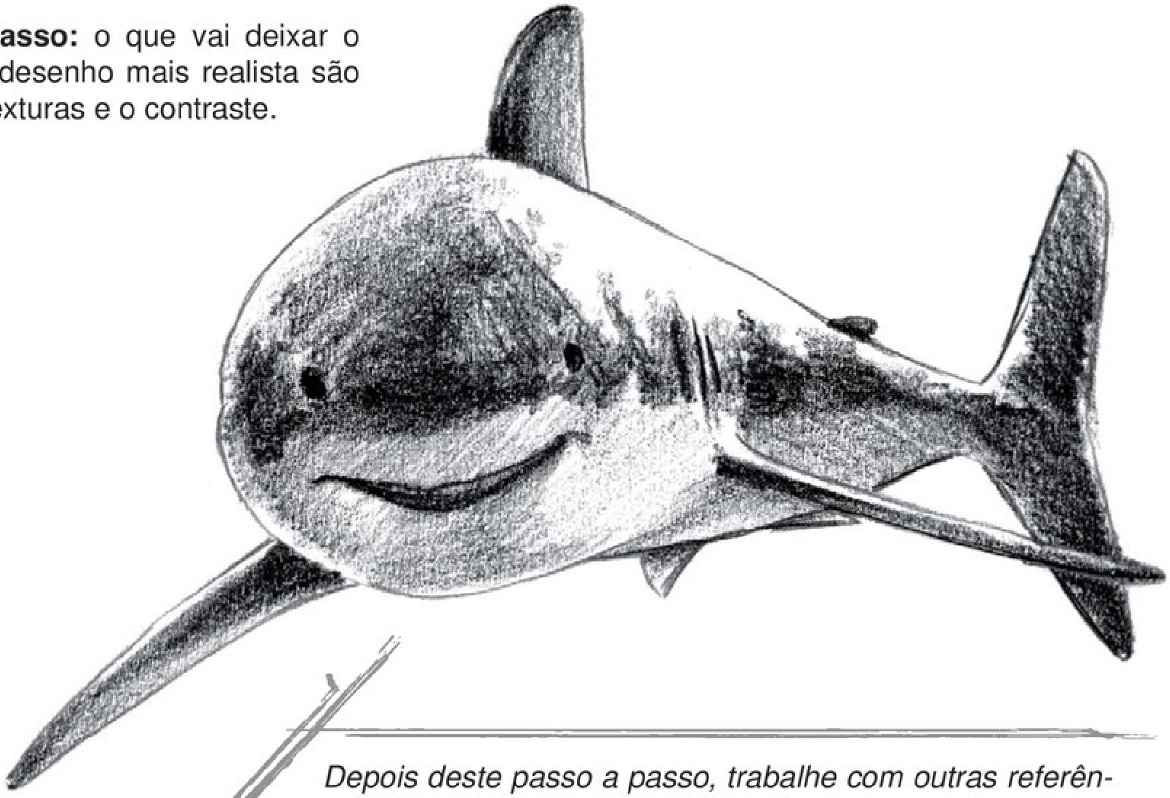


5º passo: defina a imagem do tubarão pelo seu contorno.



6º passo: o degradê do sombreamento é feito sobre o corpo do tubarão após definida as àreas iluminadas.

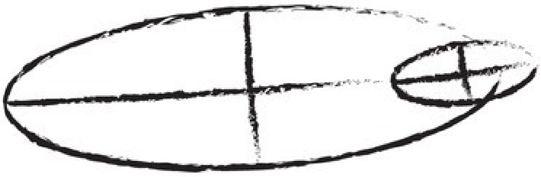
7º passo: o que vai deixar o seu desenho mais realista são as texturas e o contraste.



Depois deste passo a passo, trabalhe com outras referências para adquirir mais prática.

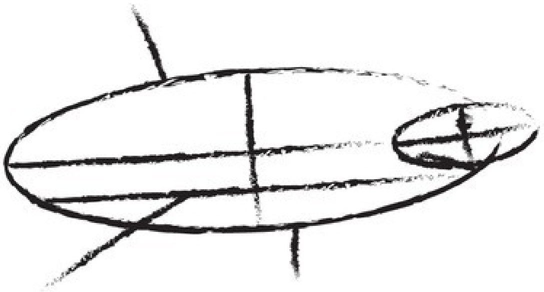
Construção do corpo – vista de perfil

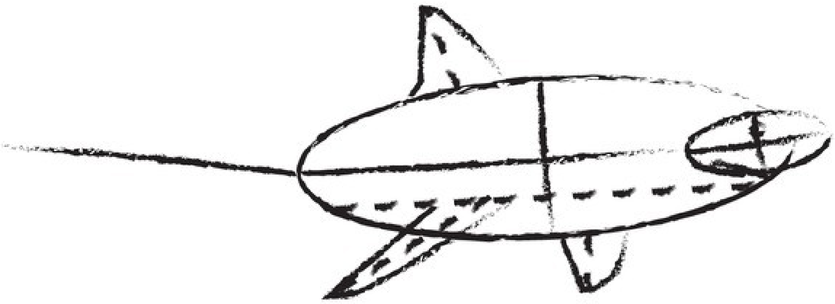
O trabalho criado com formas geométricas facilita o esboço e traz um resultado final ao tubarão, vista de perfil.



1º passo: primeiro, faça uma elipse e, em seguida, uma menor. Maque o olho sobre o eixo da elipse menor.

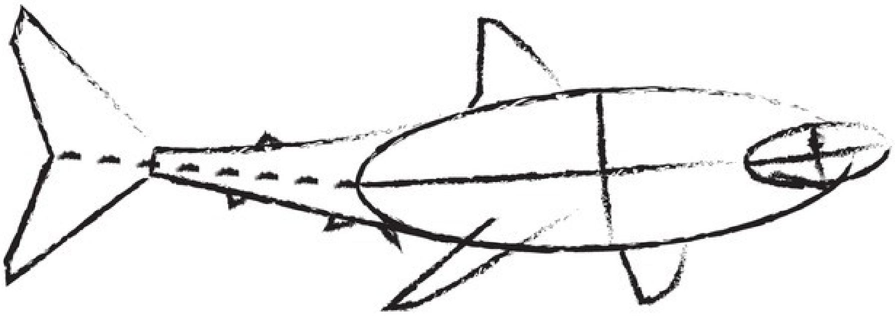
2º passo: divida a elipse maior. Marque com linhas a posição da barbatana e das nadadeiras.

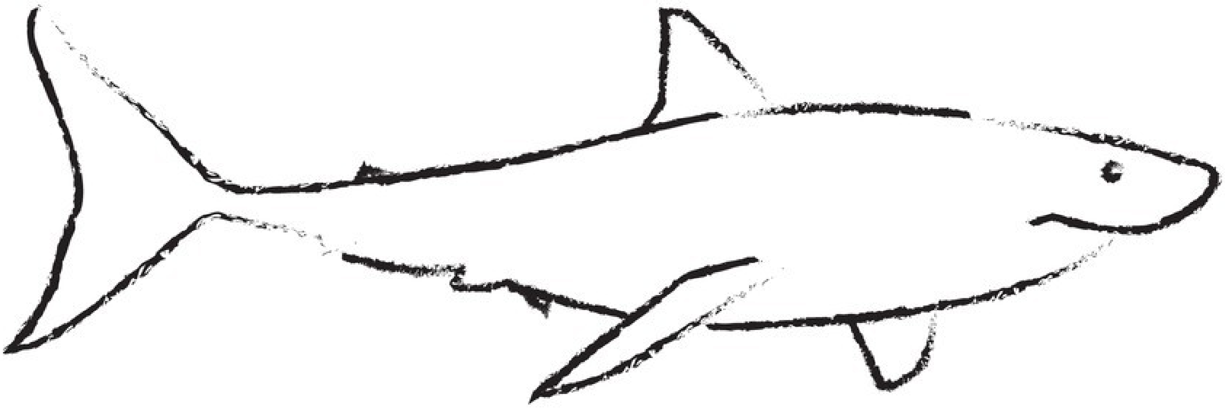




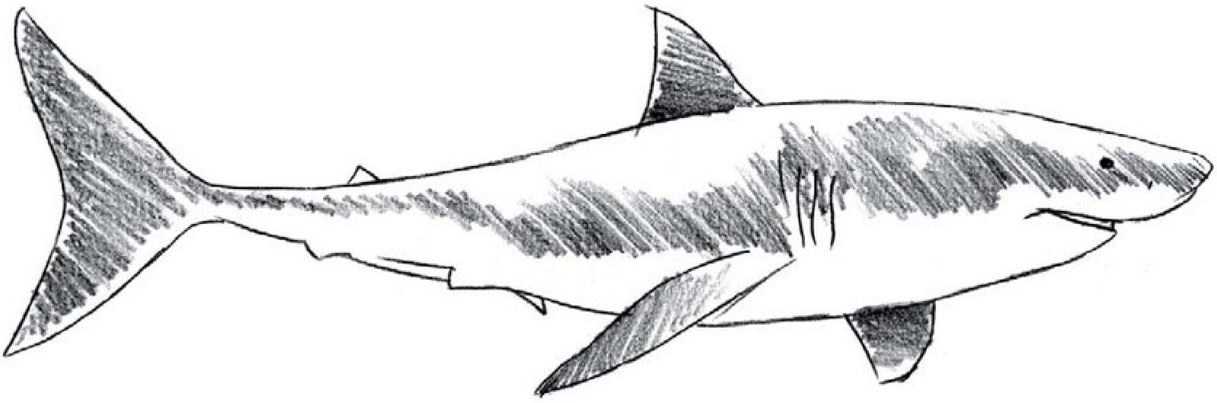
3º passo: a linha horizontal é alongada. Barbatana e nadadeira são preenchidas em forma triangular.

4º passo: uma forma triangular faz a cauda e outros dois triângulos fazem as nadadeiras de cauda de tubarão.

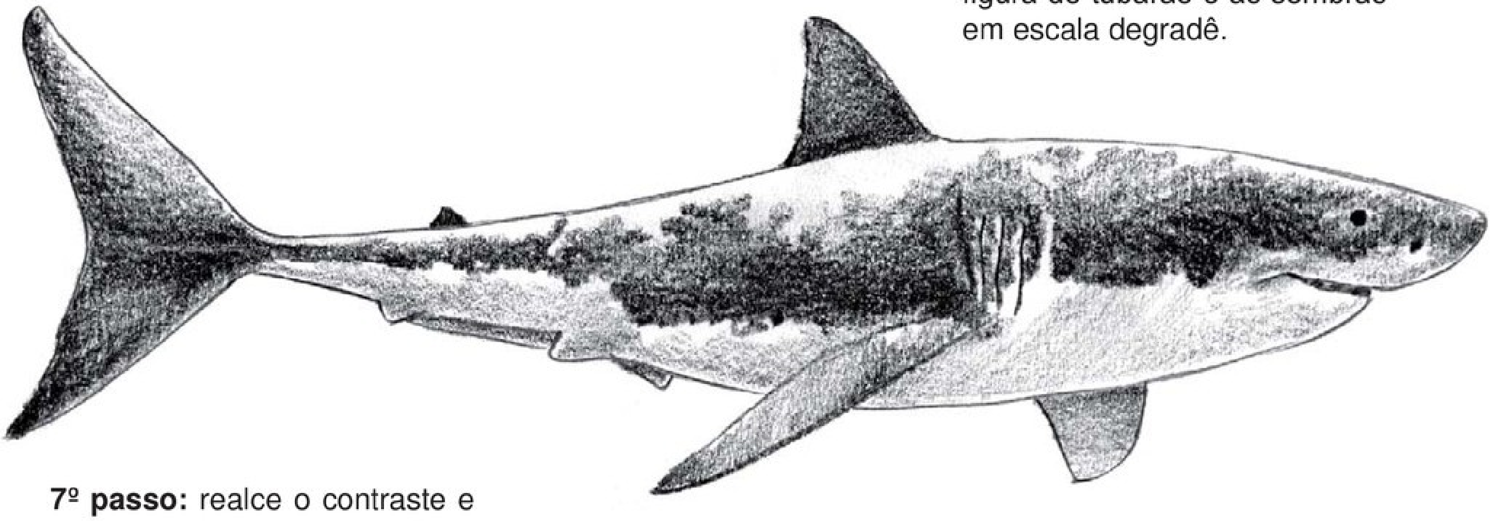




5º passo: trace o contorno linear do tubarão após eliminar as linhas de construção.



6º passo: aplique a luz sobre a figura do tubarão e as sombras em escala degradê.

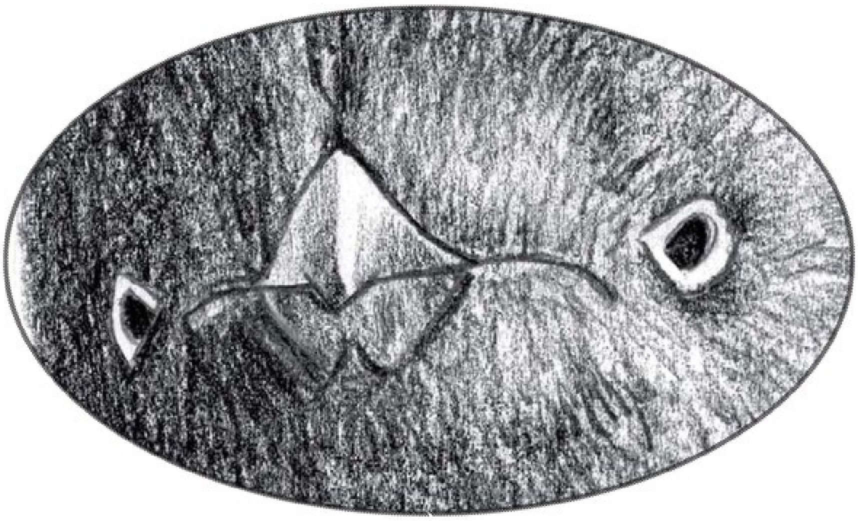


7º passo: realce o contraste e a texturas da pele do tubarão.

Depois deste passo a passo, trabalhe com outras referências para adquirir mais prática.

Elementos da cabeça

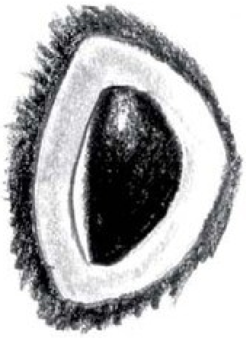
Esta ave marinha, a exemplo de outras, não possui capacidade de voar e utiliza suas asas como nadadeiras ao mergulhar nas águas geladas do Oceano Antártico.



Olho

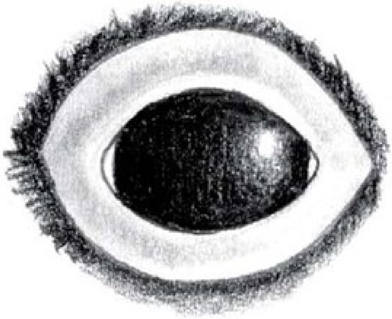
O pinguim possui os olhos em forma elíptica com a pupila bem escura nas laterais da cabeça.

Perfil



Visto de frente, sua forma é de uma elipse em posição vertical.

Frontal

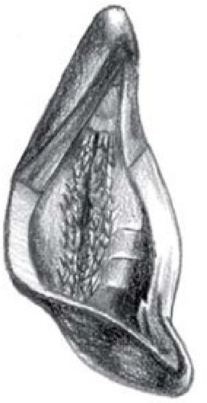


Cabeça de perfil mostra o olho frontal, em forma de elipse e com a pupila muito escura.

Bico

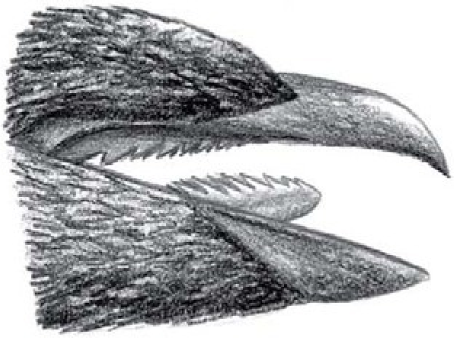
O bico em forma triangular e curto que o auxiliar pescar abaixo da àgua do Oceano.

Bico Frontal



O bico do pinguim é em duas formas triangulares, aberto dentro se vê sua língua áspera.

Bico Perfil

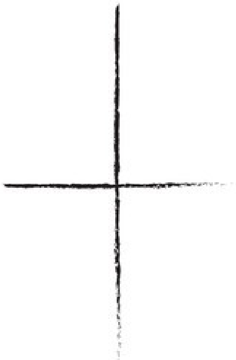


Em vista de perfil, mesma que levemente aberta, o bico têm a forma de triângulo.

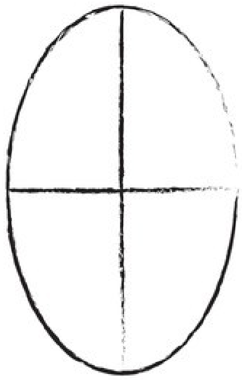
Luz, sombra e textura

A se tratar de desenho sabe-se que ele é construído por; linha, forma, volume, cor (luz e sombra) e texturas. Assim, o primeiro passo a ser dado e fazer as linhas de eixos para estabelecer uma forma correlata ao elemento. Feito isto esta forma recebe a incidência de uma luz, natural ou não. Esta luz dará o volume necessário à forma. Pela quantificação de incidência de luz acha-se os planos e dar-se a cor ao elemento, se mais clara ou mais escura. As texturas se refere ao grau de espessura do elemento; fino, grosso, áspero. liso ou rugoso.

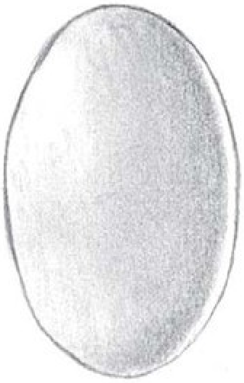
Desenho do Elipse



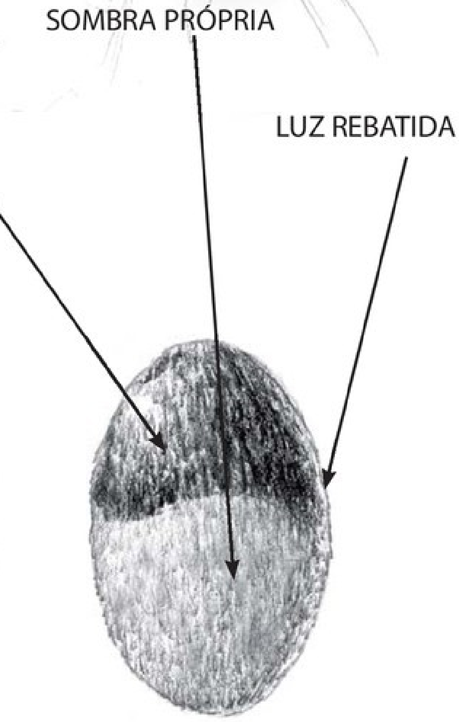
Trace linhas eixo na posição horizontal e vertical se cruzam. A altura é maior do que a largura.



Una então, as extremidades por linhas curvas até que se forme a figura da elipse.

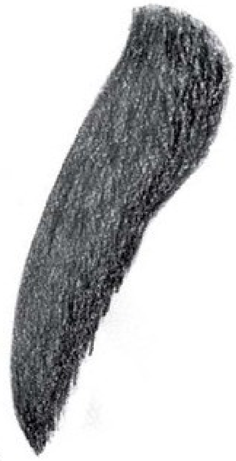


Com a ponta do lápis deitado para "pintar" a forma em degradê.

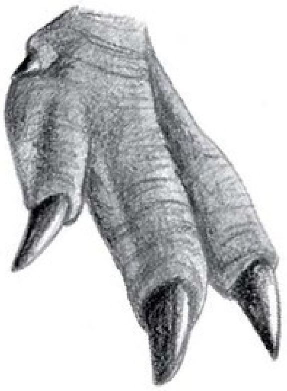


Sobre a forma em degradê, faça as texturas da ave. E reforce os tons escuros para contrastes.

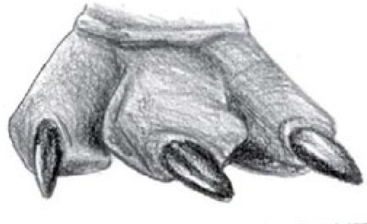
Textura



Para exemplificar a textura neste animal, citaremos as asas e as patas. As asas, ainda que utilizadas como nadadeiras, são asas cobertas por uma penugem. As patas como nadadeiras possuem membranas similares aos patos.

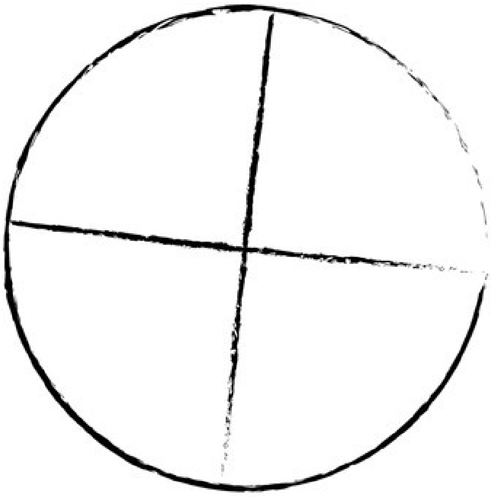


Estas nadadeiras possuem dedos com garras e ajudam a ave a manter a direção na água enquanto pesca.

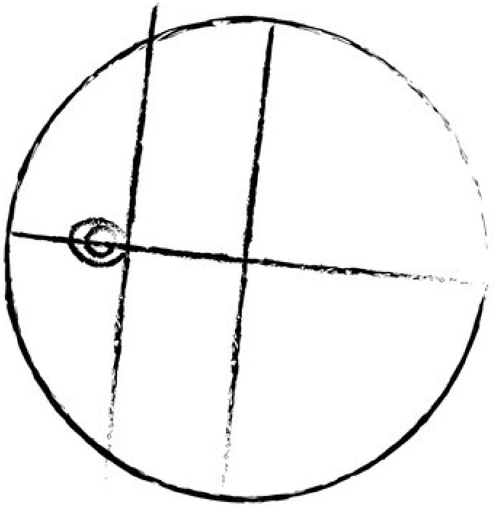


Construção da cabeça – vista frontal

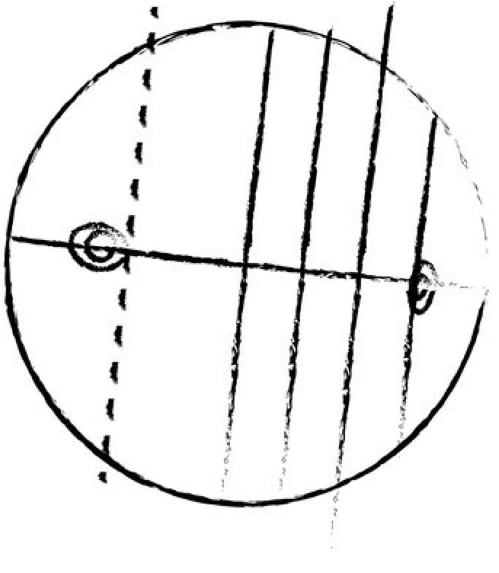
O desenho de qualquer animal segue um método, sempre se inicia pelo desenho da cabeça, que logo será utilizada como unidade de medida para o corpo. O principal no desenho é, sempre trabalhe com figuras geométricas básicas. Busque uma que possa se encaixar no modelo observado ou na referência escolhida.



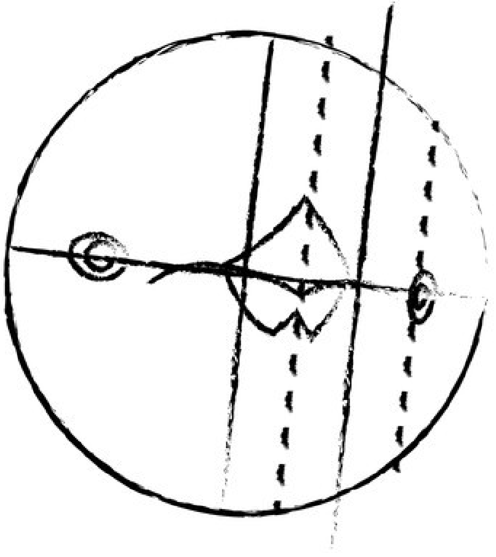
1º passo: trace um eixo em cruz, desenhe um círculo pelas pontas.



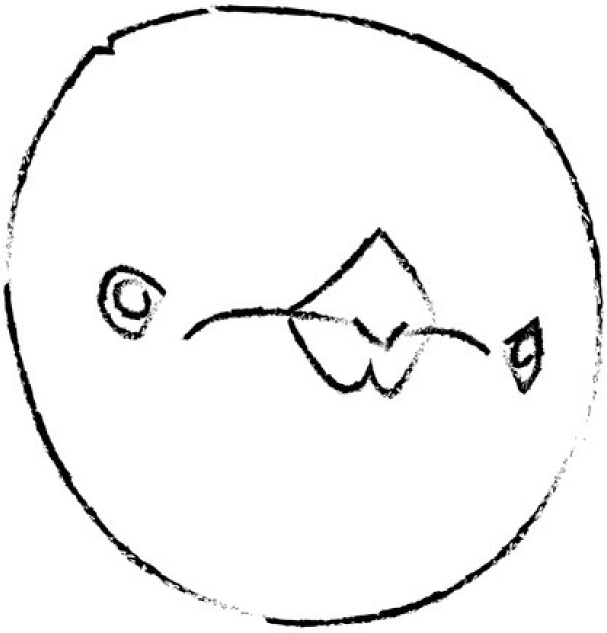
2º passo: faça uma divisão e marque o olho.



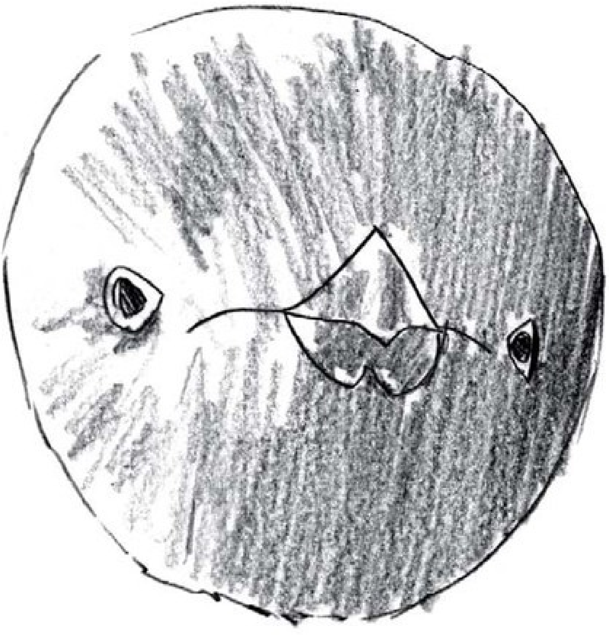
3º passo: faça mais quatro divisões e ache o outro olho.



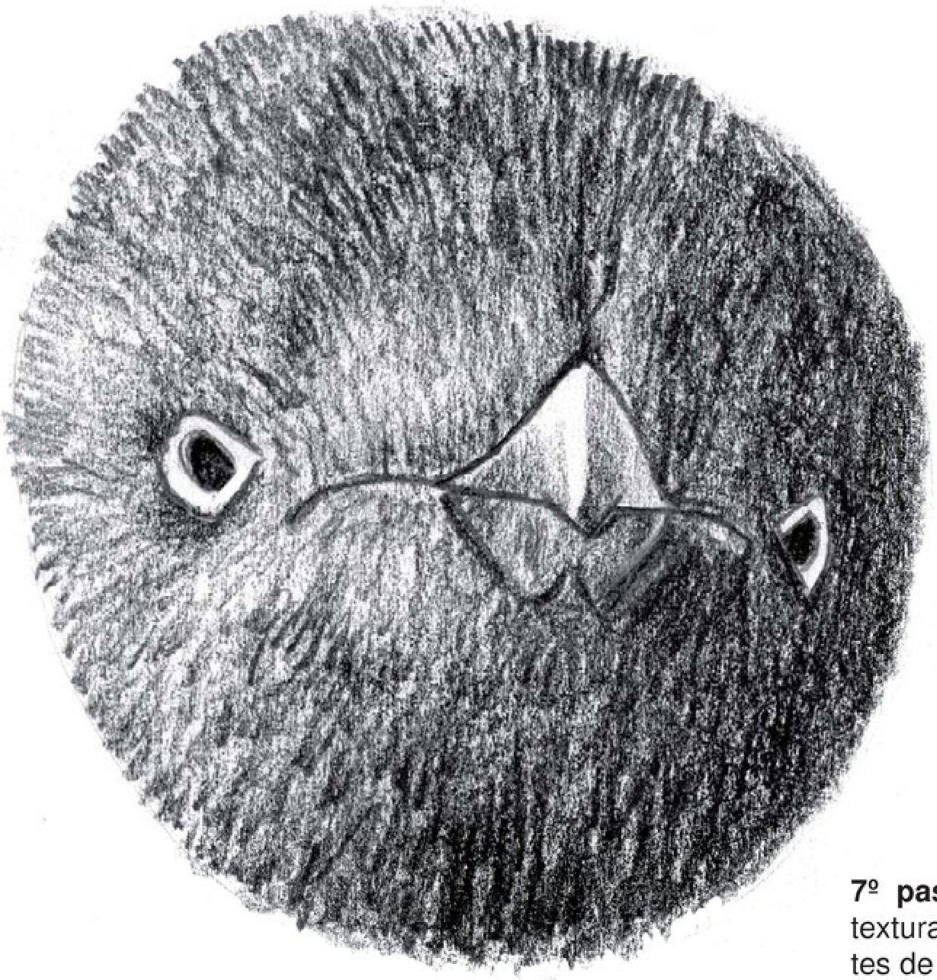
4º passo: no meio marque o bico triangular.



5º passo: elimine as linhas de esboço e deixe o desenho em traço linear.



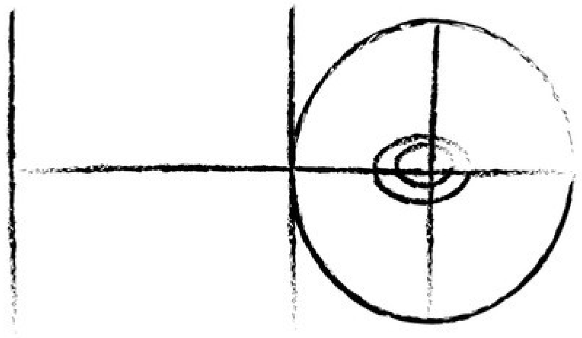
6º passo: faça o sombreamento em degradê.



7º passo: por linhas, faça a textura das penas e os contrastes de claro e escuro.

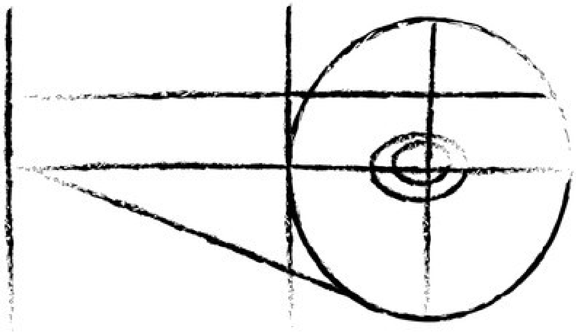
Construção da cabeça – vista de perfil

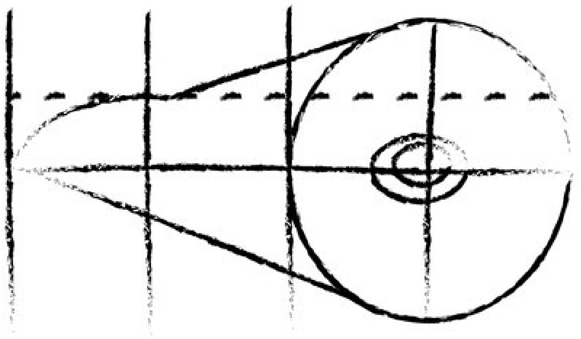
Muda-se a posição da cabeça, porém a estrutura inicial do desenho continua sendo feita por meio de figuras geométricas básicas e suas divisões.



1º passo: trace novamente um eixo e desenhe um círculo. A medida da cabeça faz a medida do bico. O olho fica no eixo.

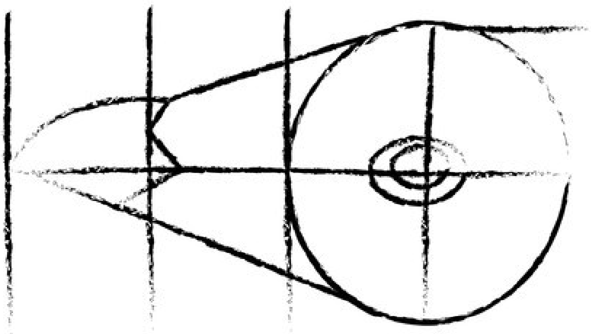
2º passo: faça uma divisão no círculo e uma linha inclinada abaixo para o bico.

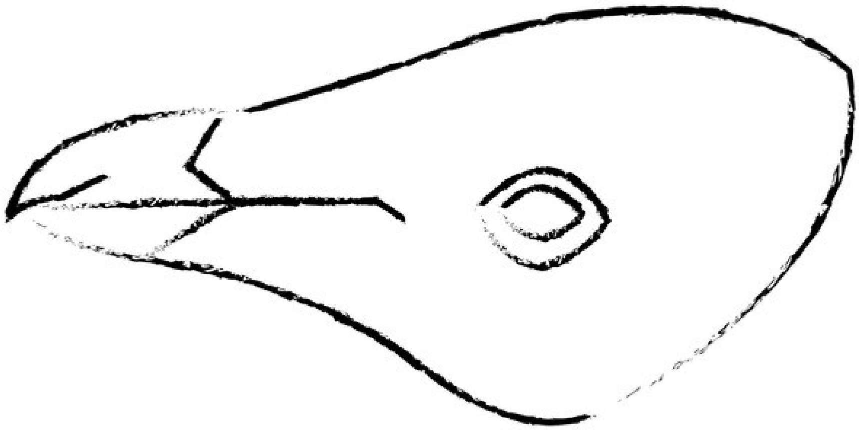




3º passo: o bico será dividido ao meio, uma linha inclinada acima e uma curvada dá forma ao bico.

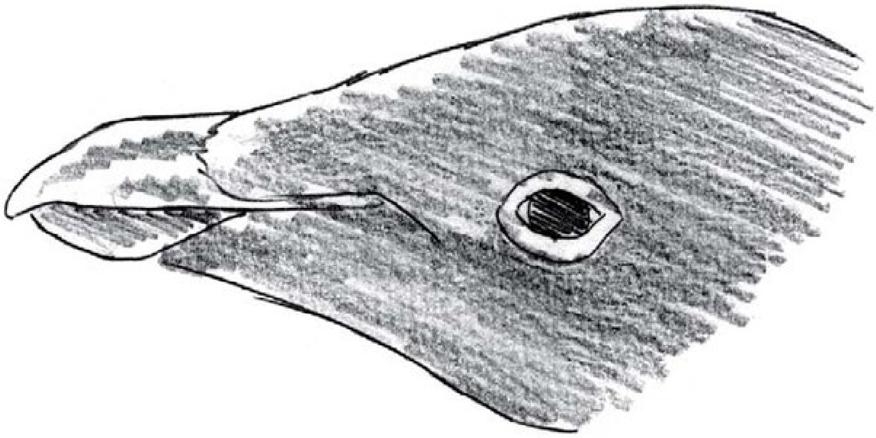
4º passo: faça um detalhe em linha curvada para concluir o bico.

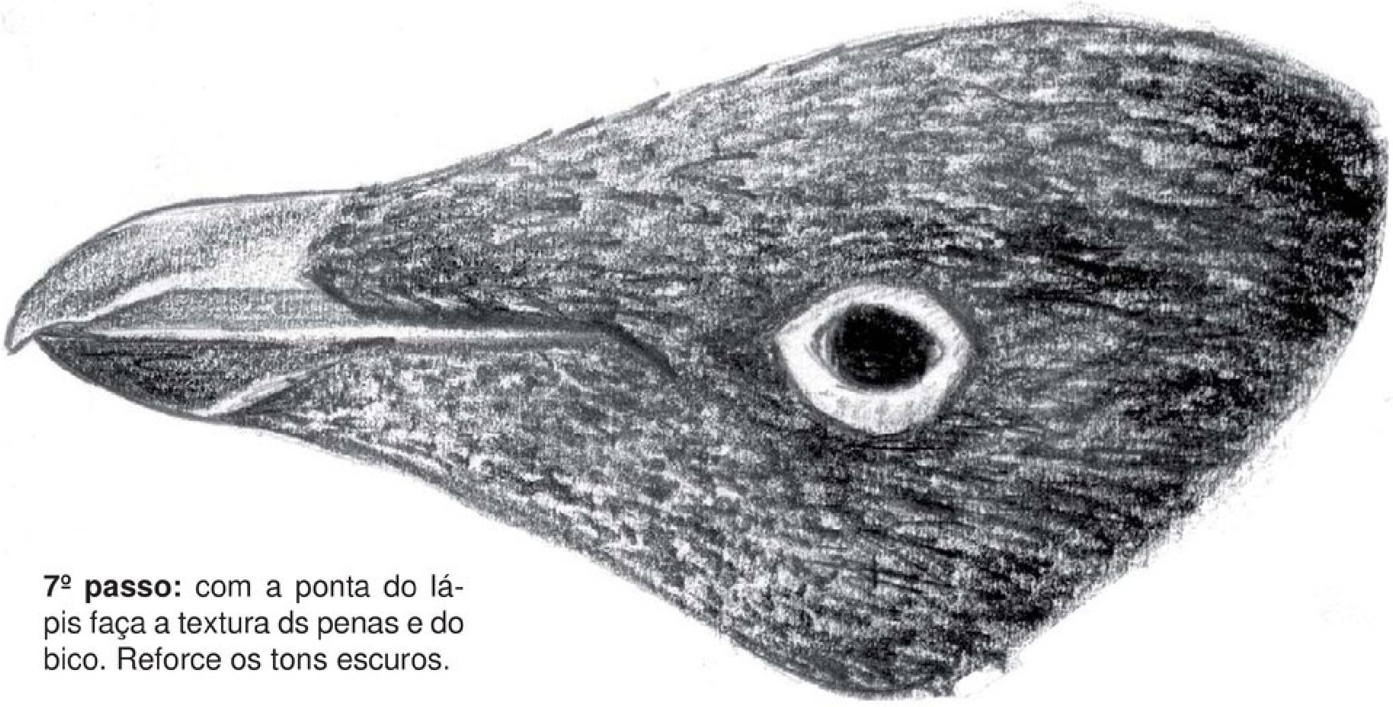




5º passo: -linearmente faça o formato da cabeça após apagar as linhas de construção.

6º passo: Pinte o degradê de sombreamento.

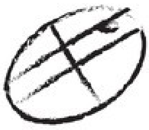




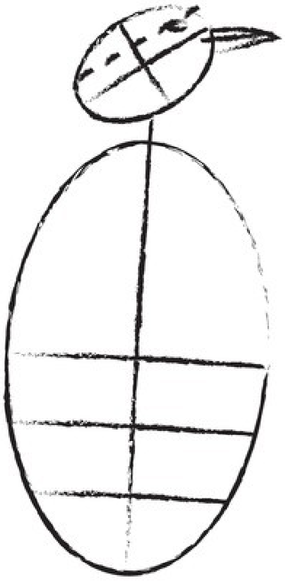
7º passo: com a ponta do lápis faça a textura ds penas e do bico. Reforce os tons escuros.

Construção do corpo – vista frontal

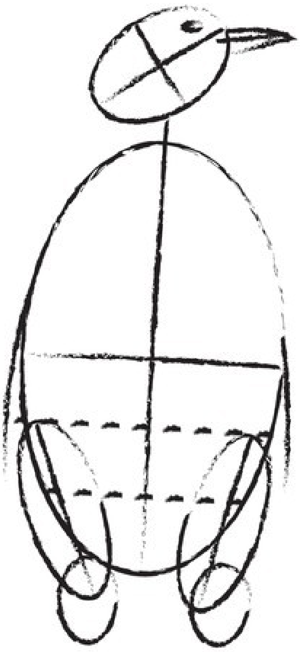
Nunca desenhe direto. Estude a forma geométrica do animal, depois determine a medida da cabeça para servir de unidade de medida para o corpo, em geral se utiliza esta medida para achar a razão proporcional do desenho anatômico.



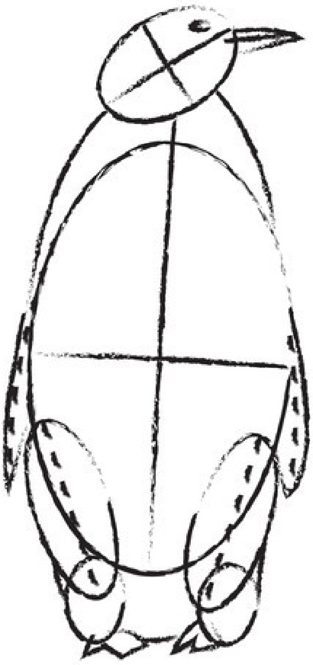
1º passo: com o eixo curvado, desenhe a figura da elipse. Faça a divisão para achar o olho.



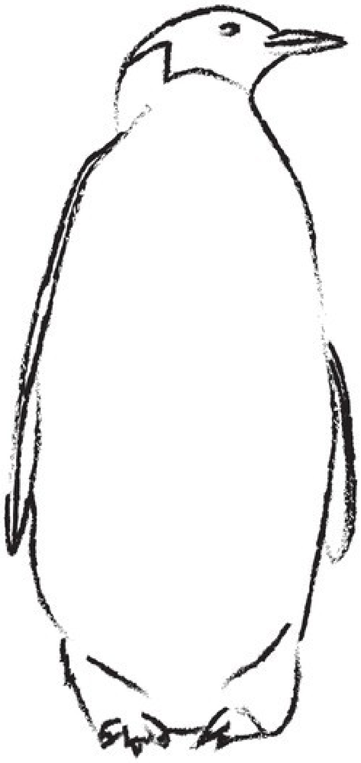
2º passo: desenhe o bico. O corpo do pinguim possui quatro cabeças de altura e duas de largura, feito em elipse por um eixo e divisões.



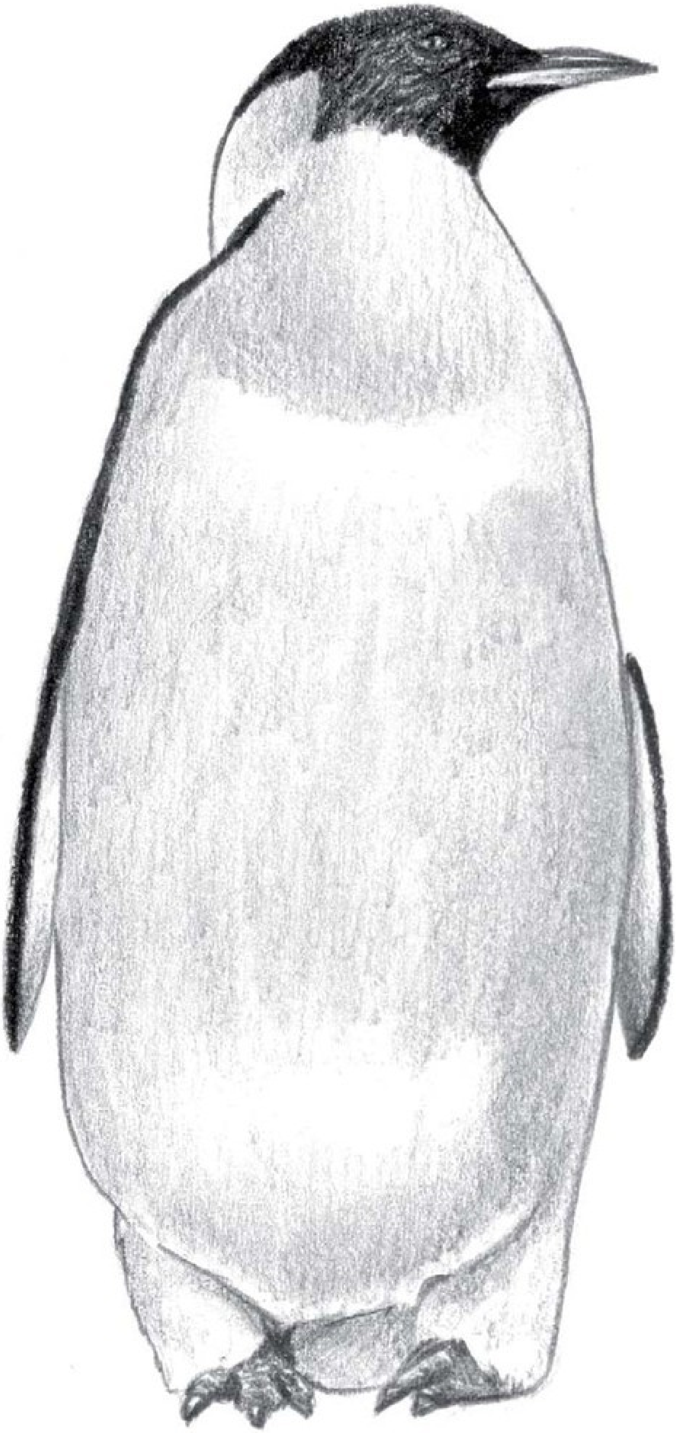
3º passo: quatro elipses fazem as patas do pinguim, marque as asas.

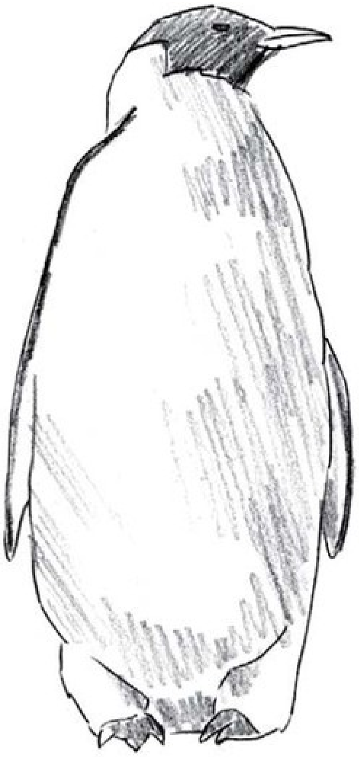


4º passo: termine as asas e marque as patas.



5º passo: com o reforço nos traços de contorno deixe o desenho linear.





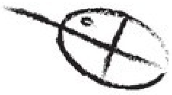
6º passo: agora pela escala em degradê, marque as primeiras sombras.

7º passo: conclua o desenho com texturas e contrastes.

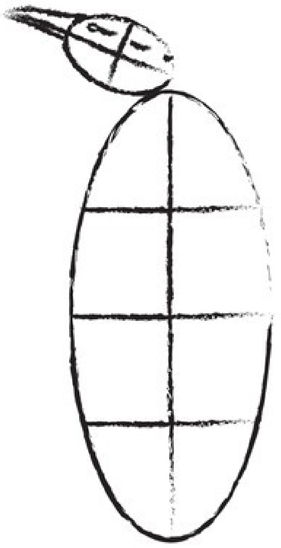
Desenhe esta figura várias vezes até conseguir bons resultados.

Construção do corpo – vista de perfil

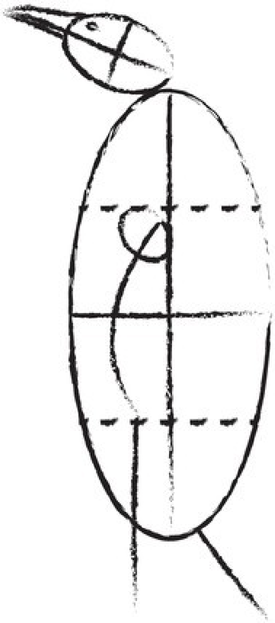
As formas principais do desenho do pinguim são as figuras elípticas, as quais são responsáveis pelo desenho de sua cabeça e as proporções do corpo da ave marinha. Em perfil, na cauda há uma forma triangular. A cabeça da ave é bem menor em proporção em relação a seu corpo mais avolumado.



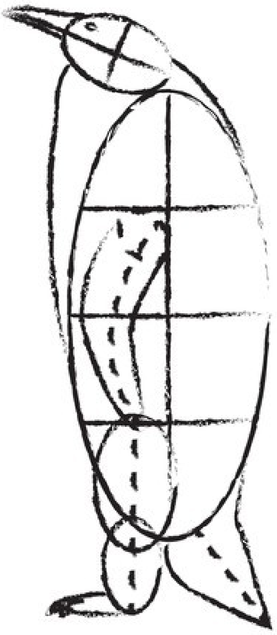
1º passo: faça o desenho da cabeça de perfil.



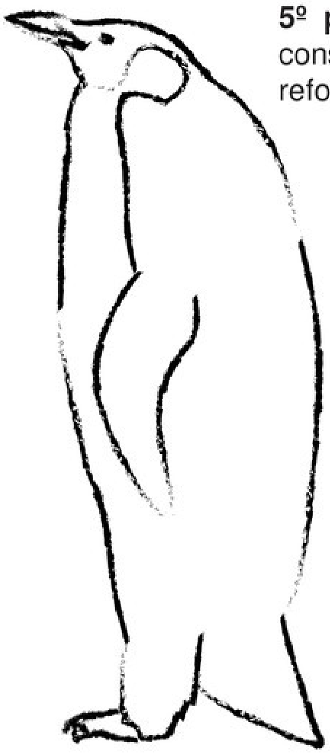
2º passo: desenhe o bico. O corpo em quatro cabeças de altura e duas de largura. Divida o corpo em quatro partes.



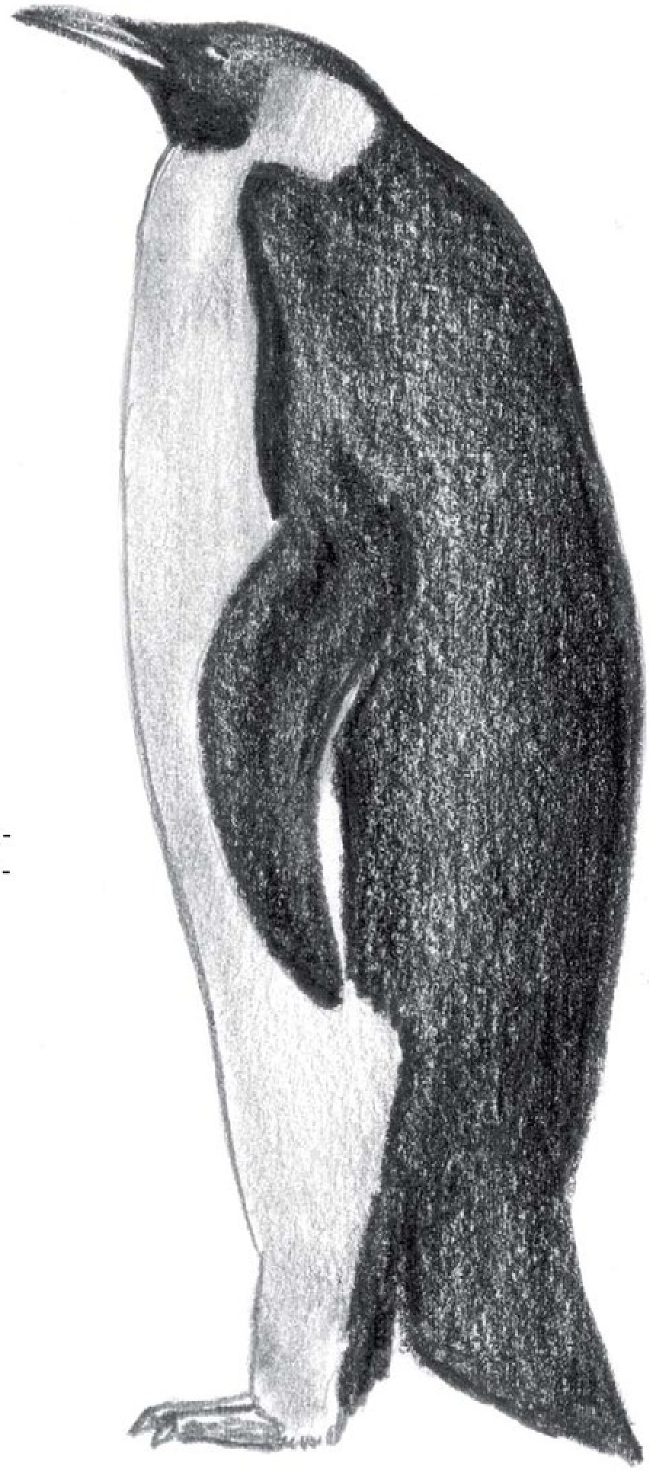
3º passo: uma elipse e uma linha curvada marca a posição da asa.



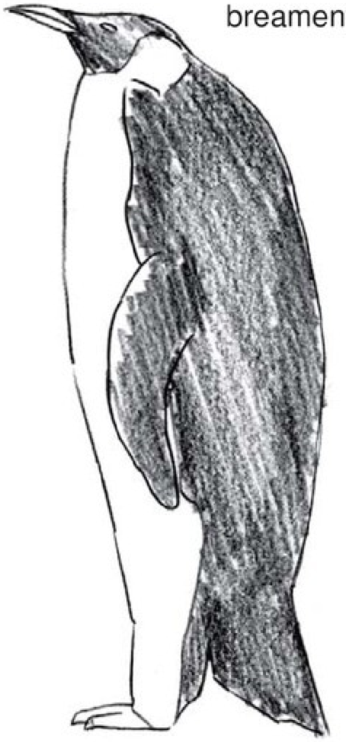
4º passo: linhas curvas delineam o pescoço, o peito e a nuca da ave. Duas elipses fazem a perna e dois triângulos a pata e a cauda.



5º passo: retire as linhas de construção desnecessárias e reforce o desenho linearmente.



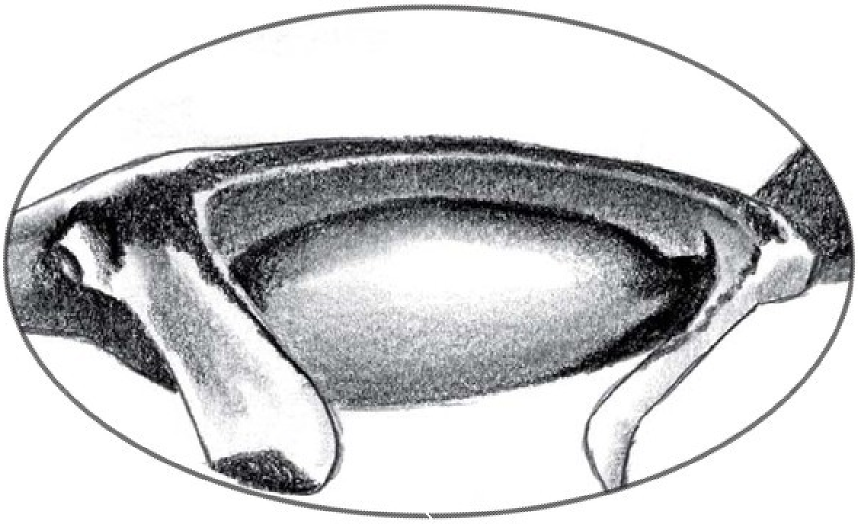
6º passo: defina agora a aparência da ave por meio do sombreamento em degradê.



7º passo: são feitas agora as texturas do corpo. Escureça o sombreamento para o contraste.

Não se limite ao guia, busque outras referências para desenhar.

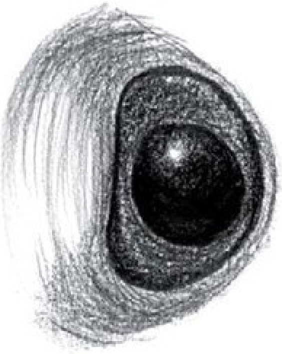
Elementos da cabeça



Raia é um peixe marinho de corpo achatado e cartilaginoso, que se assemelha a um tubarão, cujo dorso possui coloração entre o azul escuro, cinza e marrom, com manchas brancas. O ventre tem a cor branca. Suas nadadeiras são peitorais e estão localizadas ao lado do corpo, unindo-se à cabeça.

Olho

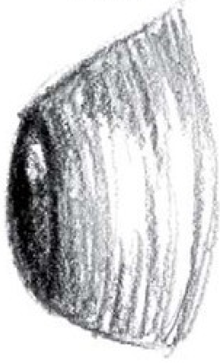
Frontal



Vista de perfil, a cabeça da raia mostra o olho frontalmente com forma combinada de elipse e esférica na pupila muito escura.

Os olhos da raia se localizam acima e nas laterais da cabeça, sem pálpebras. Ao lado dos olhos estão os espiráculos, que são as aberturas que ajuda a raia a não sufocar.

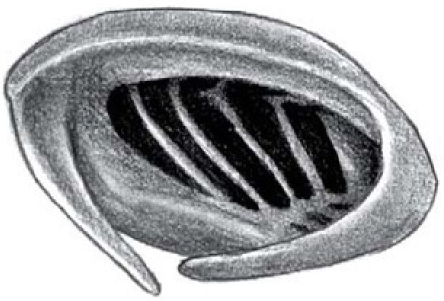
Perfil



Vista da cabeça, de frente, tem forma cônica onde a íris de esférica passa a ser elíptica.

Boca

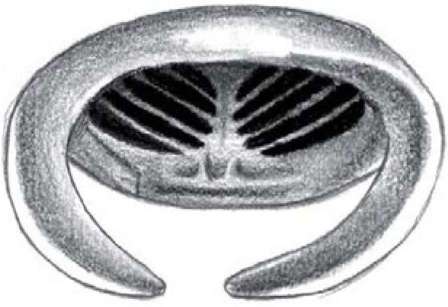
Boca de 3/4



Note a forma arredondada da boca da raia. Dentro ficam os dentes disposto a parecer vértebras humana.

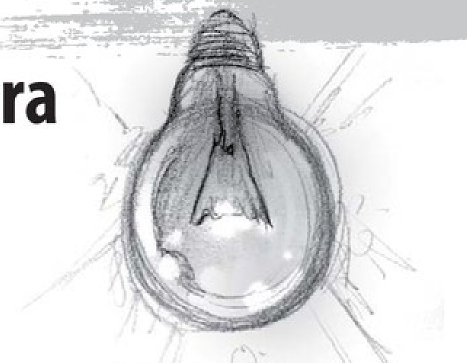
A boca da raia fica em sua parte inferior da cabeça com dentes esmaltados e duros sua mandíbula é muito forte e móvel.E esta se assemelha ao bico de uma ave quando fechada.

Boca Frontal



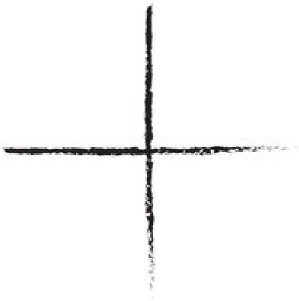
Frontamente boca tem a forma de um semi-círculo.

Luz, sombra e textura

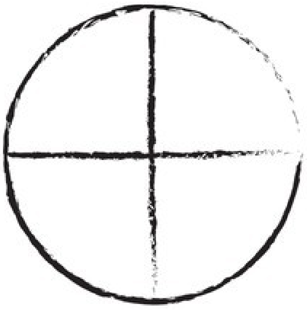


Siga o ritmo do desenho primeiro faz-se a linha, Depois a forma, então a luz e a sombra, e termina na textura. Para as sombras precisa-se do foco de luz que faz a luz direta. Em seguida a sombra própria com passagens do claro para o escuro. O que faz o contraste é a luz rebatida. É método similar na ilustração da raia, cuja forma geométrica é a elipse para as suas dimensões.

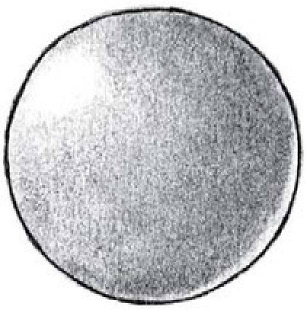
Desenhando uma esfera



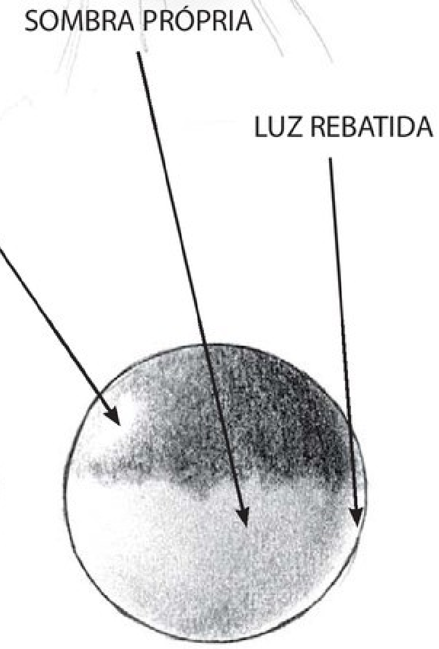
Um eixo em forma de cruz inicia o desenho.



Feche um círculo pelas extremidades do eixo em cruz.



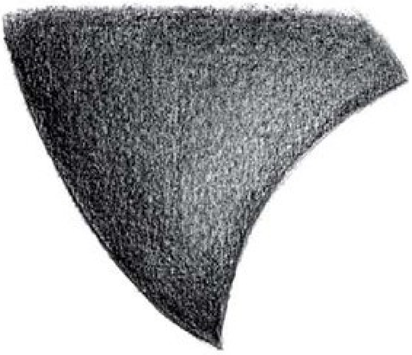
Trabalhe o sombreamento em degradês, isto dará forma e volume para a esfera.

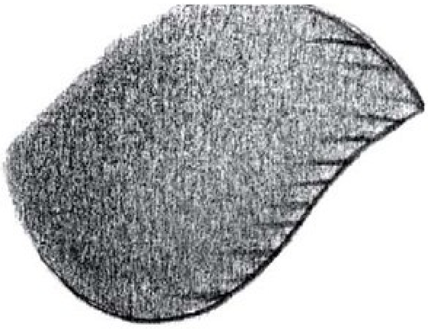


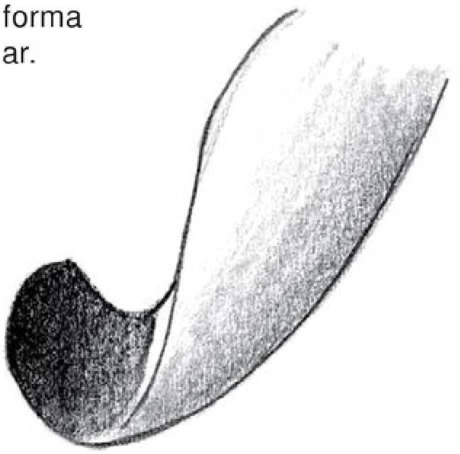
A textura e os contrastes concluem o desenho na esfera.

Textura

Conforme a espécie de raia suas nadadeiras se alteram, as raias jamantas e mariposas, por exemplo tem suas nadadeira so longo do corpo com forma triângular. As raias raias, tigradas e elétricas possuem as nadadeiras em forma elíptica ou circular.

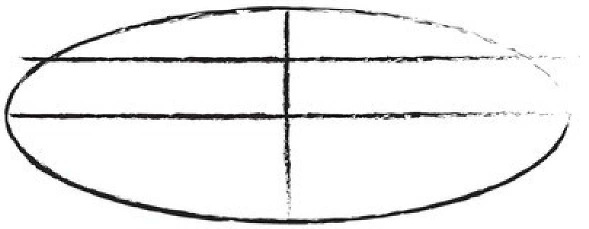




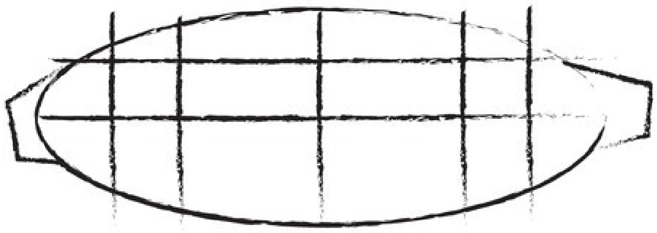


Construção da cabeça – vista frontal

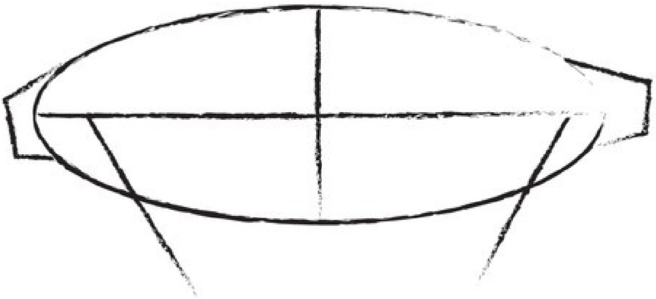
Para o desenho da raia, preservamos a figura da elipse como a principal. Outras formas haverão de ser desenhadas em algumas partes do corpo.



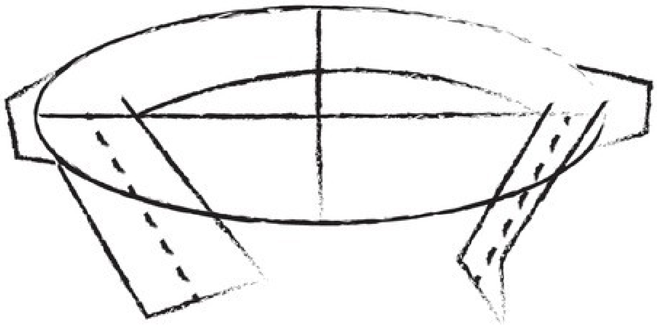
1º passo: desenhe a elipse com um eixo de divisão acima.



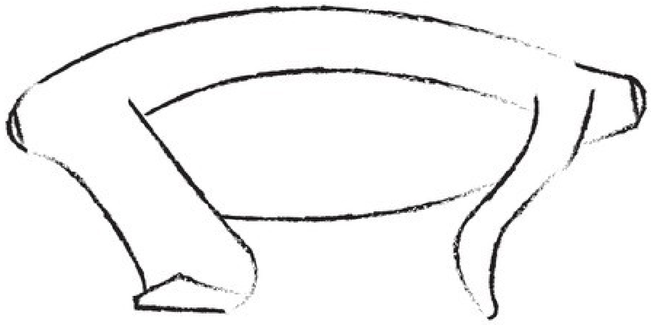
2º passo: outras divisões são feitas achar as nadadeiras do animal e as barbatanas peitoral. Ao da elipse marque duas formas cônicas.



3º passo: duas linhas inclinadas fazem as nadadeiras peitoral.

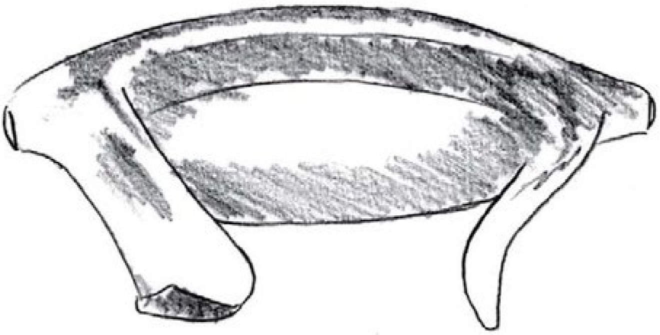


4º passo: de uma linha curvada sai formas retângulares para as barbatanas.

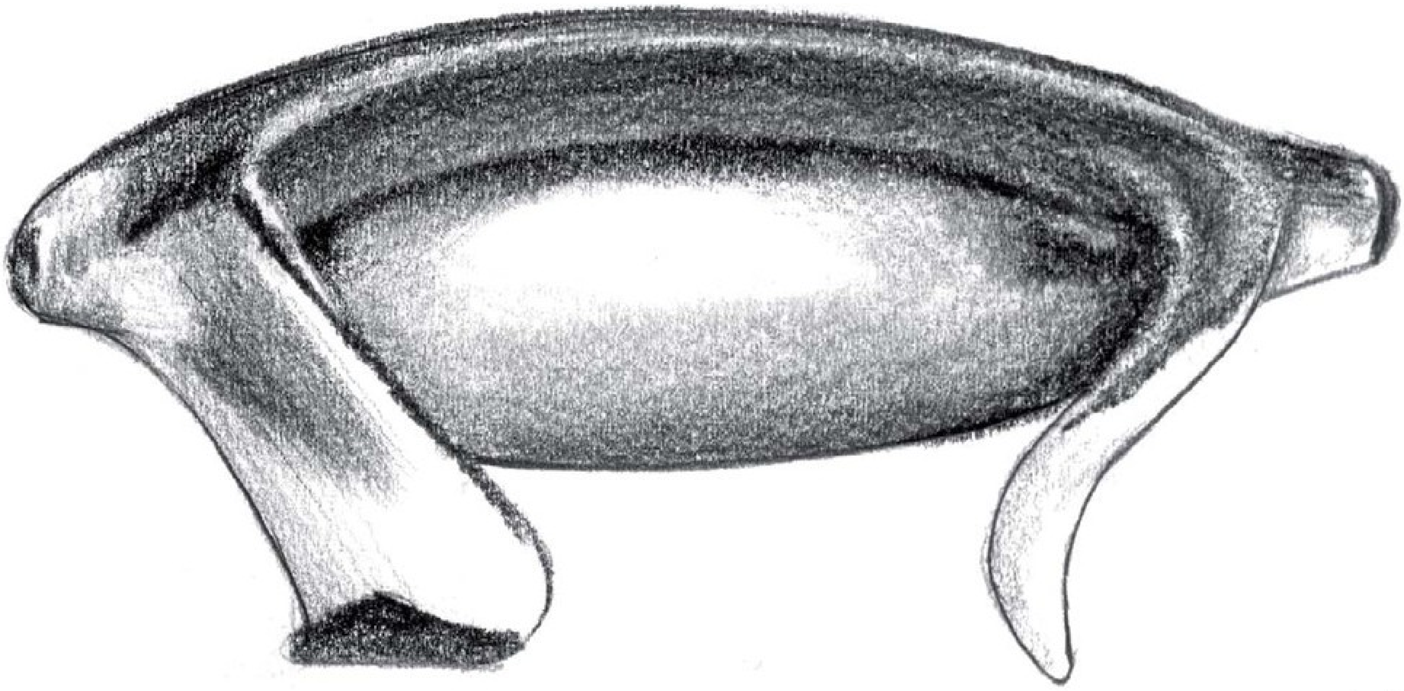


5º passo: retire as linhas desnecessárias e deixe o desenho linear.

6º passo: trabalhe as tonalidades em degradê para o primeiro sombreamento.

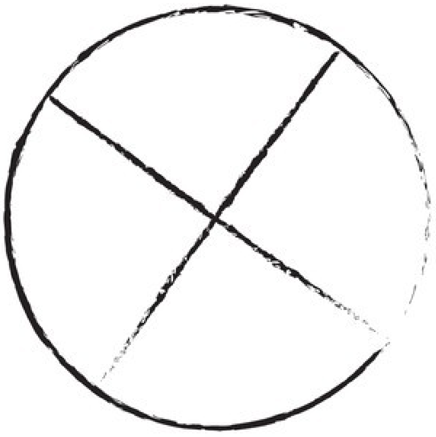


7º passo: agora faça a textura da pele e reforce os tons para dar o contraste.

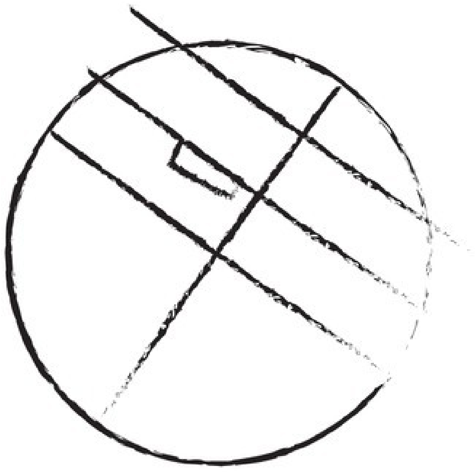


Construção da cabeça – vista de perfil

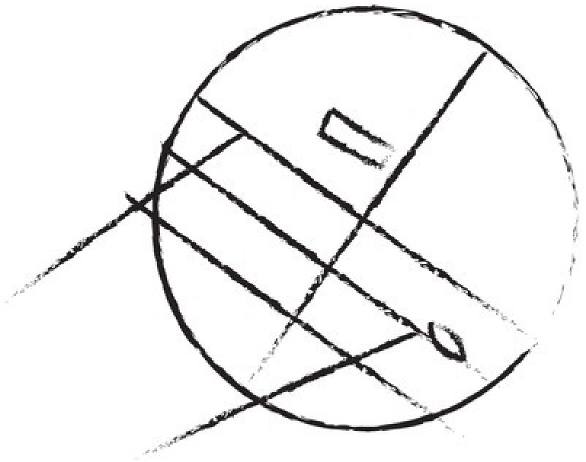
Vista de perfil, a raia deve ser desenhada a partir de um círculo para criar a cabeça, tornando-se, depois, uma forma triangular e cônica. As nadadeira são em retângulos.



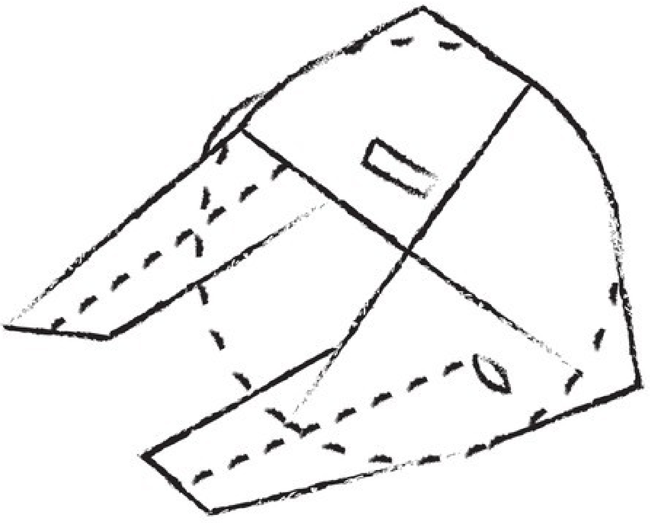
1º passo: desenhe um círculo com o auxílio de um eixo.



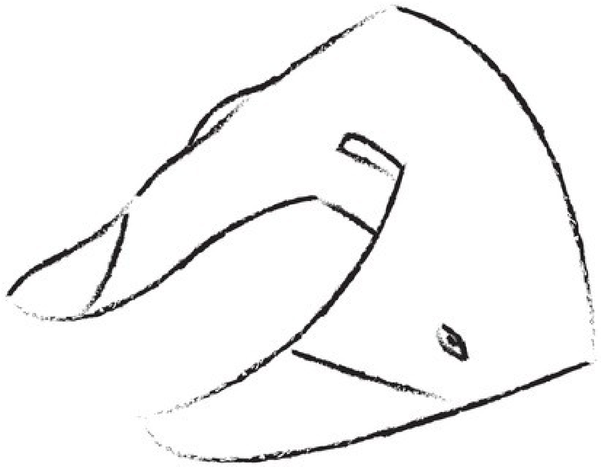
2º passo: faça três divisões e um pequeno retângulo para a cabeça.



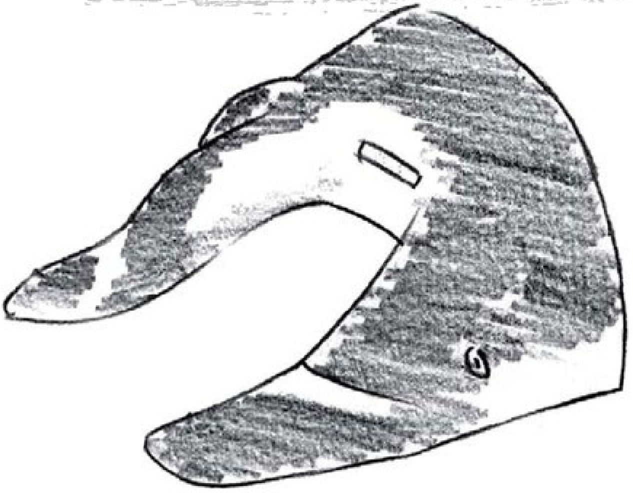
3º passo: faça mais três divisões, marcando uma elipse e duas linhas inclinadas.



4º passo: acompanhe a forma circular e trace um formato cônico ao redor, com dois retângulos para as barbatanas.

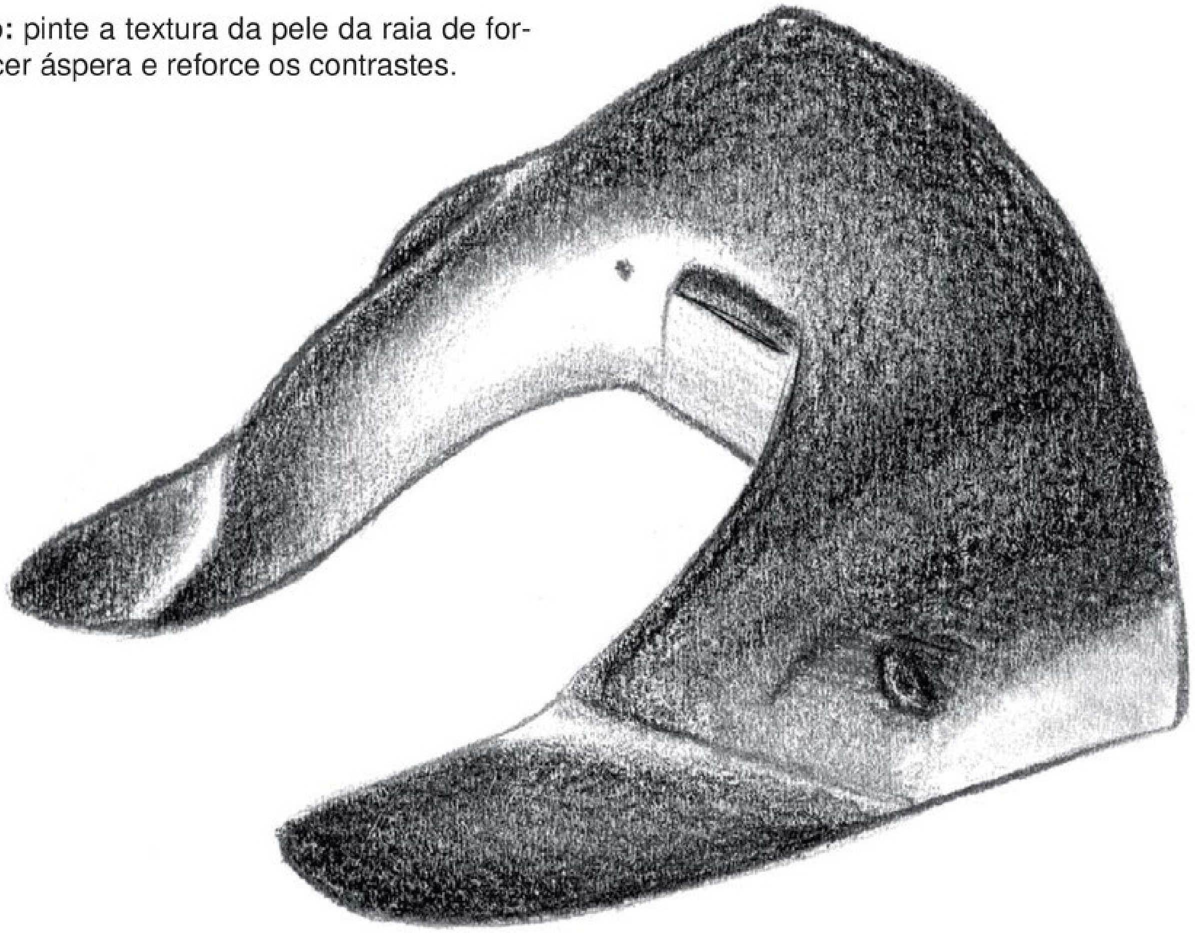


5º passo: apague as linhas do esquema e defina a forma da cabeça da raia linearmente.



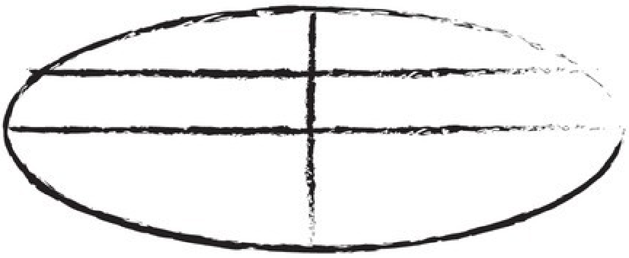
6º passo: faça o sombreamento da imagem em degradê.

7º passo: pinte a textura da pele da raia de forma parecer áspera e reforce os contrastes.



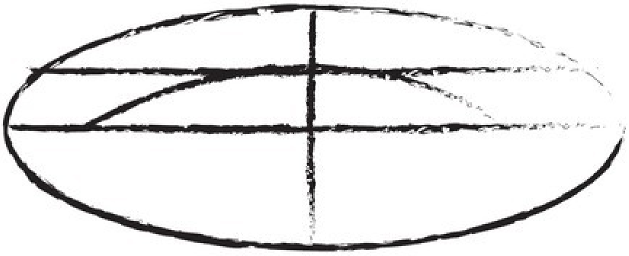
Construção do corpo – vista frontal

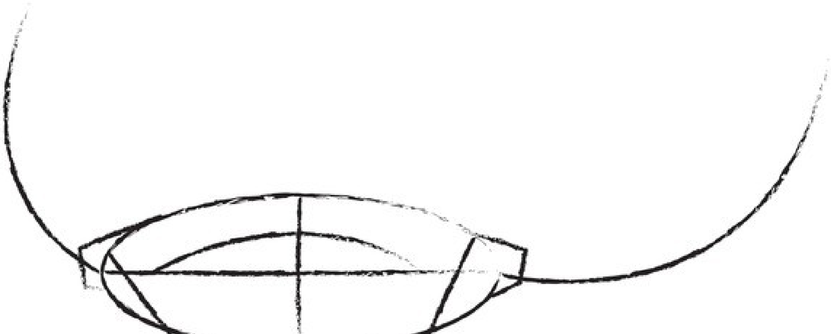
Novamente, a forma elíptica é utilizada para construir o desenho da raia, e, além da elipse, formas de semi circulo e retangulares lhe o aspecto necessário, uma vez que, a raia é achatada quase plana.



1º passo: com eixo faça a forma da elipse e a divida na parte superior.

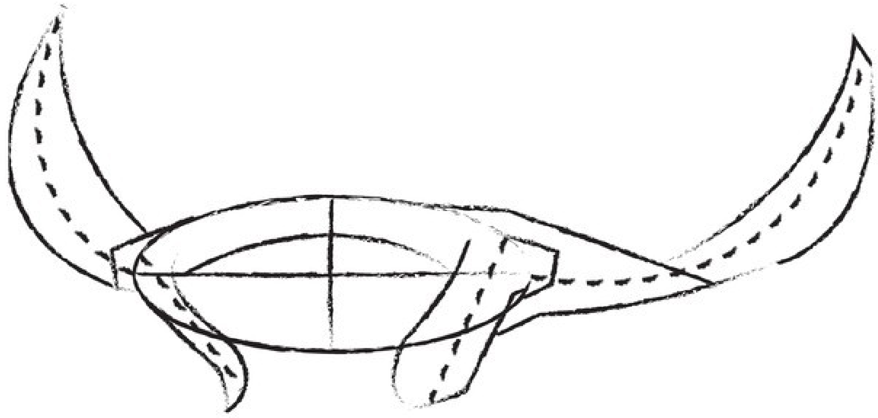
2º passo: desenhe uma linha curvada.



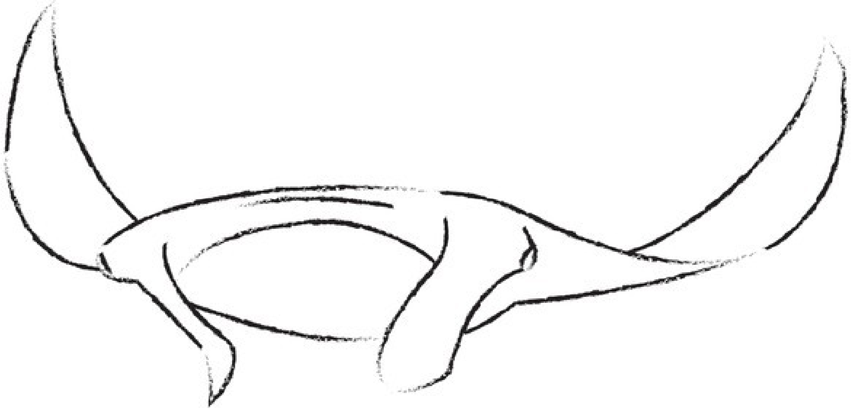


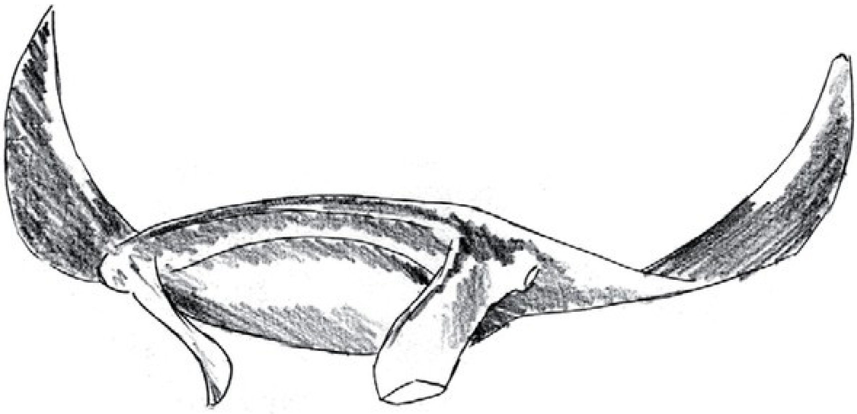
3º passo: duas outras linhas curvadas parte da linha horizontal, formas cônicas e nas laterais e linhas inclinadas vão dar forma a raia.

4º passo: faça o preenchimento da forma para sua caracterização final.

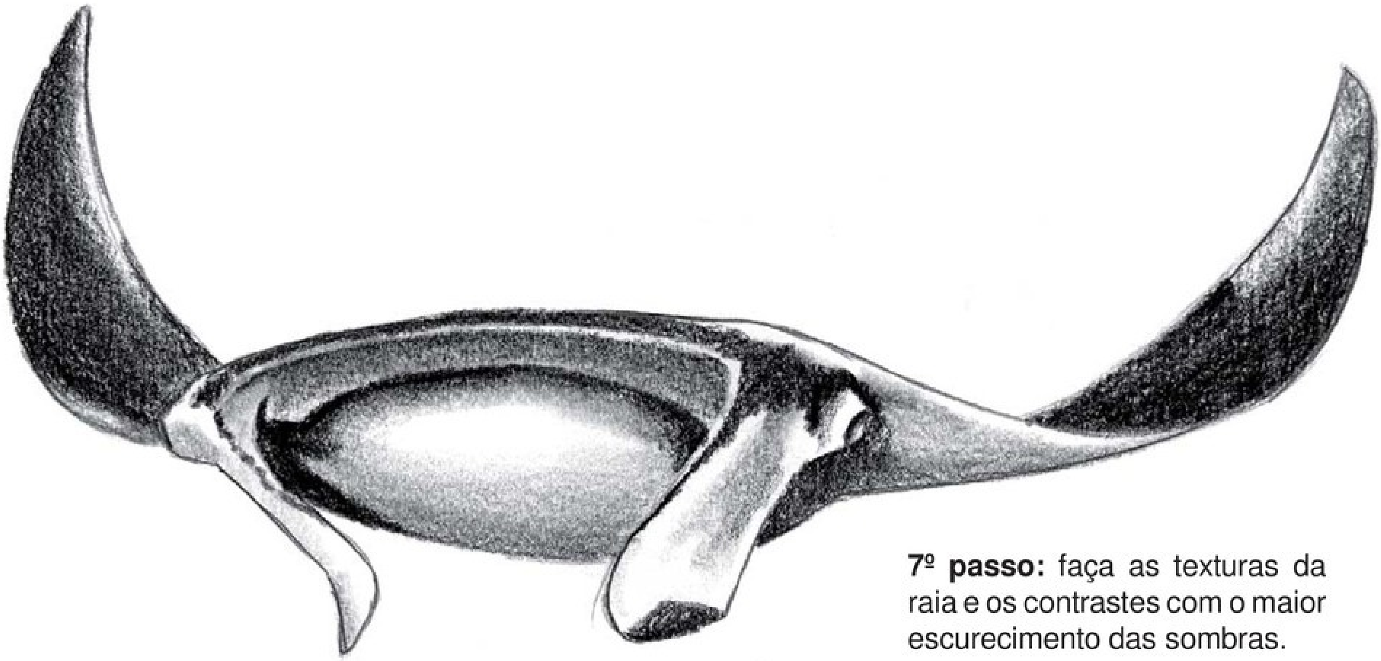


5º passo: retiradas as linhas de esboço, linearmente reforce as linhas de contorno.





6º passo: o trabalho agora é de sombreamento com degradê reservando as àreas claras.

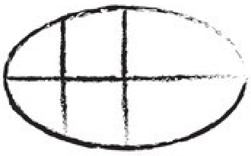


7º passo: faça as texturas da raia e os contrastes com o maior escurecimento das sombras.

Aprimore o desenho, treinando várias vezes até dominá-lo.

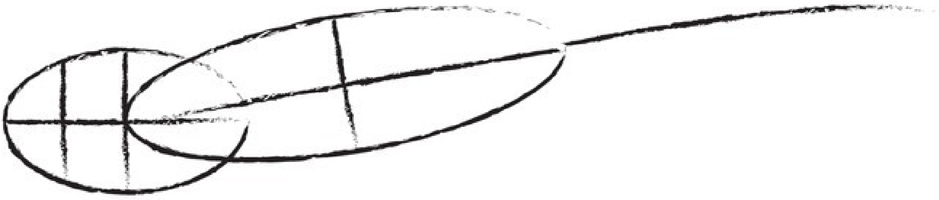
Construção do corpo – vista de perfil

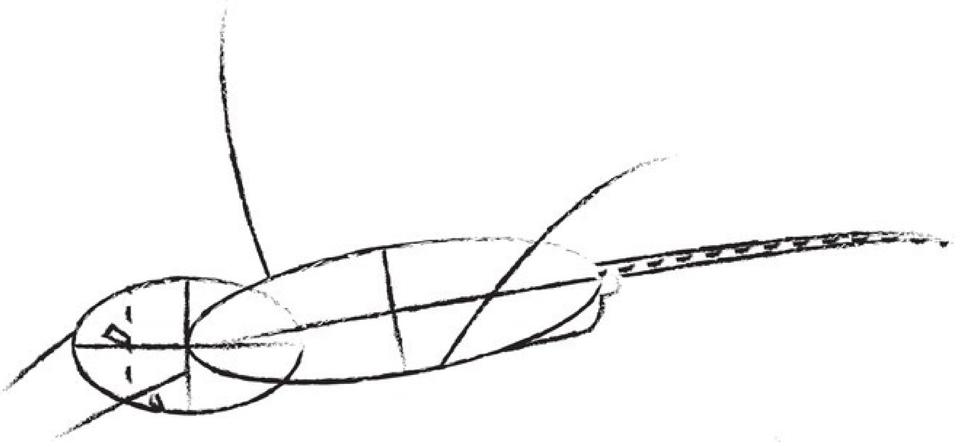
Agora o desenho da raia ganha outro contorno, como a ideia do movimento que vai iniciar com a figura da elipse, linhas curvadas e retas para dar formas, não apenas para a esquematização do corpo, como a dar-lhe equilíbrio na postura.



1º passo: esboce uma elipse por meio do eixo, e divida um dos lados.

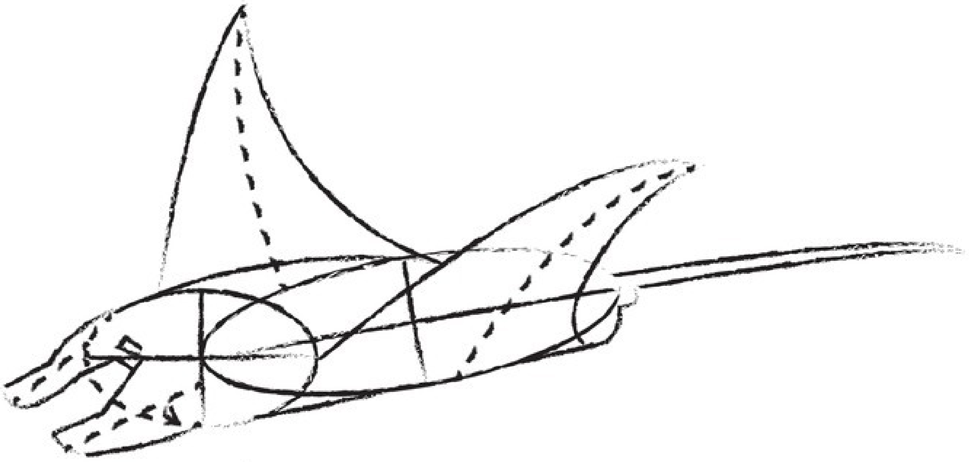
2º passo: a partir do centro, faça uma elipse maior e estique uma linha curvada.

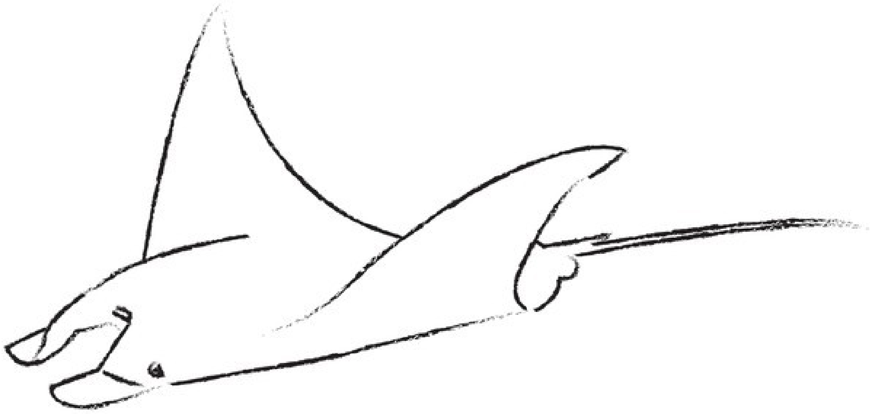




3º passo: preencha a forma do ferrão. Duas linhas curvadas fazem as nadadeiras. Marque então os olhos e mais linhas retas saindo da cabeça.

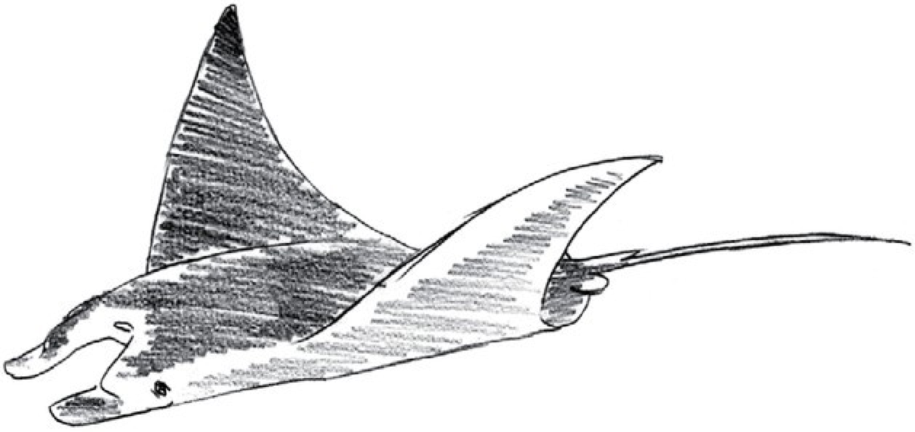
4º passo: formas triangulares dão forma as nadadeiras. Termine o desenho da cabeça com formas preenchidas.

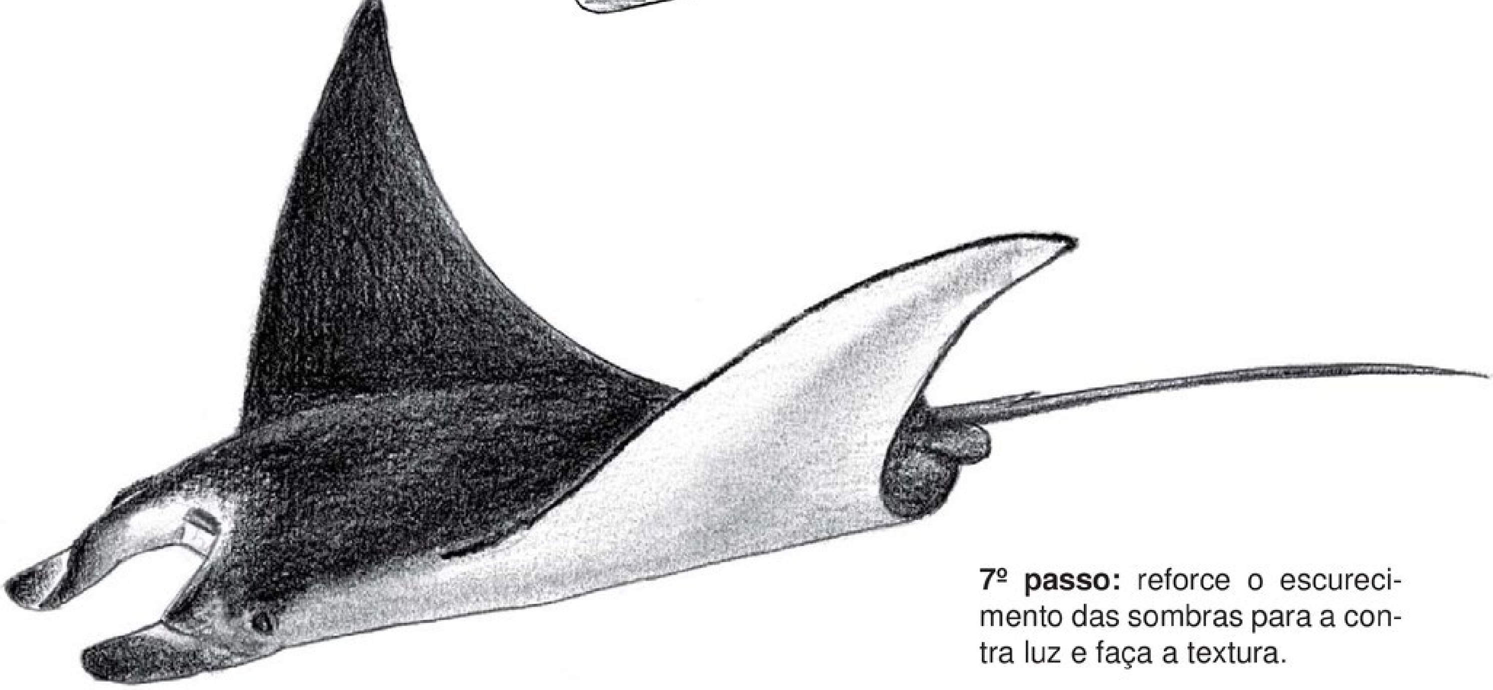




5º passo: deixe o desenho linear após apagar as linhas do esboço.

6º passo: as primeiras luzes e sombras são feitas pelo degradê.

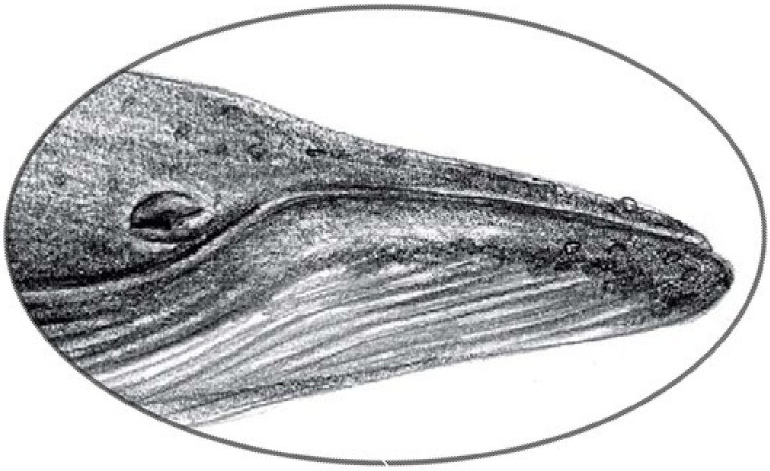




7º passo: reforce o escurecimento das sombras para a contra luz e faça a textura.

Depois de treinar esta espécie repetidas vezes, busque outras referências para praticar.

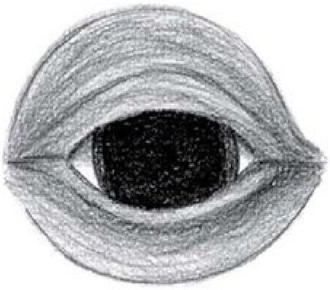
Elementos da cabeça



A baleia é o maior e mais pesado animal marinho do Planeta. Ela é muito caçada pelos humanos por sua carne e gordura. Há várias espécies de baleias, entre elas: a branca, a azul, a jubarte e a cachalote. A tão temida orca, na verdade, não é uma espécie de baleia e sim, parente de seu inimigo, o golfinho.

Olho

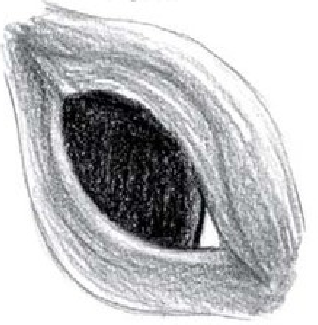
Frontal



Observado quando a baleia está em perfil, o olho é arredondado e semiaberto por pálpebras, que dá uma forma de elipse. Sua íris é muito escura.

De modo geral as baleias possuem olhos grandes, se comparado a nós, do tamanho aproximado de um melão. Sua forma é ovalada, com a íris bem escura. Em suas pálpebras pode ser observada a presença de crustáceos minúsculos. Seus olhos ficam nas laterais da cabeça.

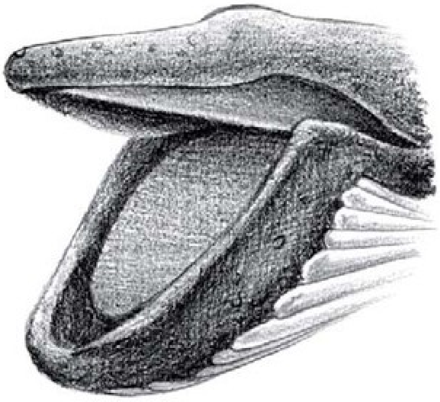
Perfil



Vendo a baleia de frente, o olho aparece de perfil, com uma forma elíptica.

Boca

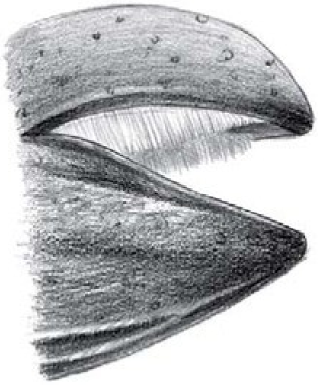
Frente



Para desenhar a boca da baleia utiliza-se uma forma triangular arredondada.

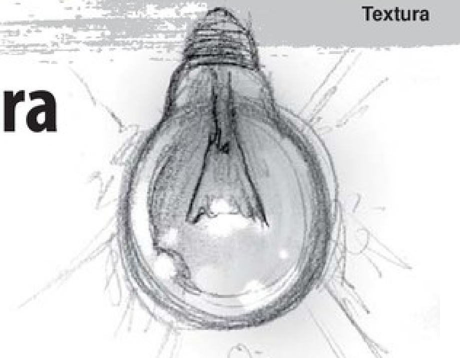
Apesar de muito grande a boca da baleia, suas presas são pequenas a alimentar-se de pequenos peixes ou krill, crustáceos miudíssimos e plâncton.Pois as baleias que possuem barbatanas, parecidas com cerdas, são denominadas misticetáceos, e as que possuem dentes e são denominadas odontocetáceos.

Frontal



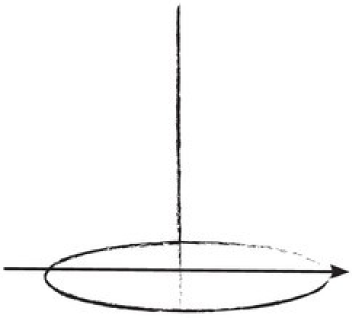
Em perfil pode-se desenhar em um formato ovalado.Nesta imagem pode-se observar as barbatanas bucais, de forma parecer com escova para dentes.

Luz, Sombra e Textura

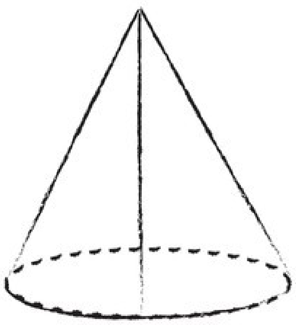


Em desenho a primeira coisa a ser feita é a linha, onde tudo começa. Uma vez que, é a linha a responsável pela a forma do objeto. Então busca-se a posição da luz, é por meio da luz e das sombras que vemos o volume do elemento. A maneira pela qual se representa este elemento termina em textura. Ou seja, se o elemento é áspero, liso ou rugoso. As sombras feitas ou em escala tonal ou degradês determina a quantidade de luz o elemento recebe, se uma parte dele é mais iluminada ou mais escura.

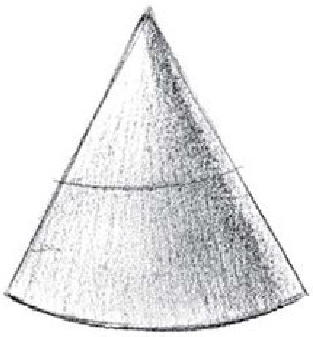
Desenhando um cone



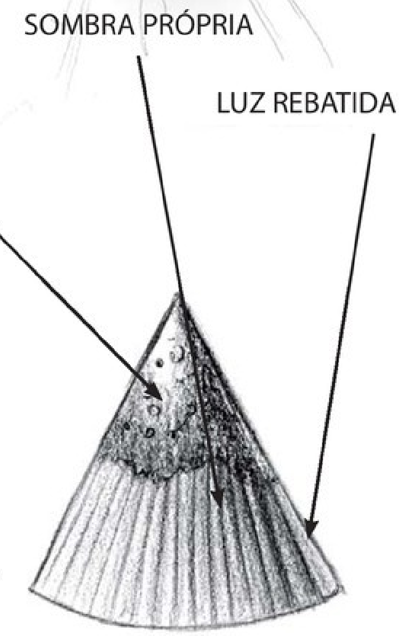
Trace uma horizontal para base, marque esta medida em uma vez e meia na vertical. Em seguida trace a elipse nesta base.



Faça o desenho do cone com duas linhas inclinadas a parecer um triângulo.



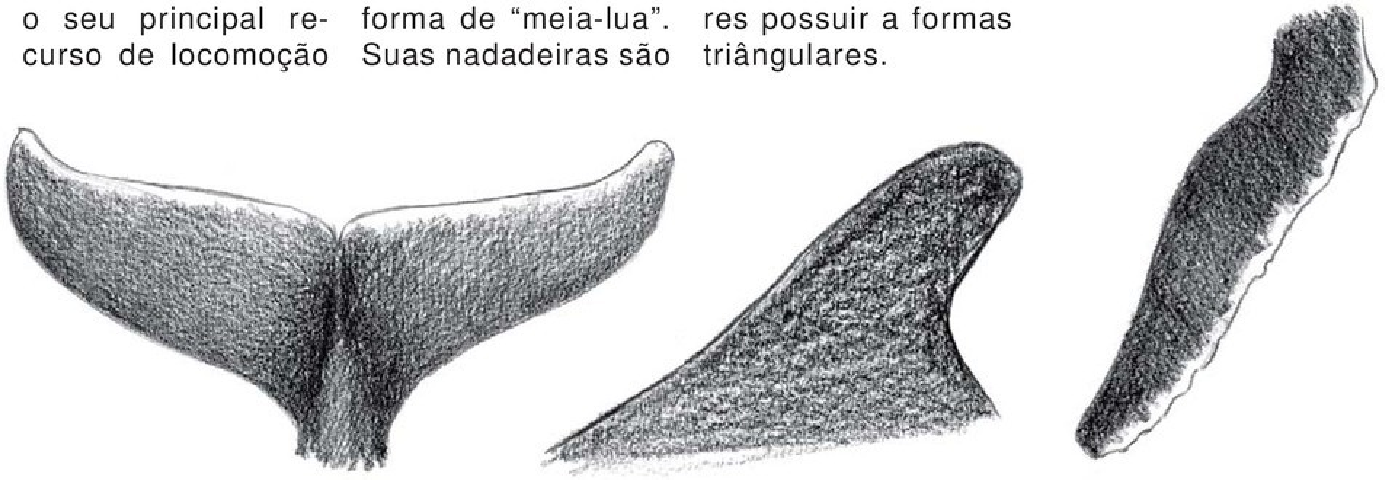
Quantifique a luz recebida pelo o cone; se mais clara ou mais escura, e, se, principalmente a companha a forma dele.



Agora trabalhe com a finalização do desenho com as variações de textura sobre a forma já observada.

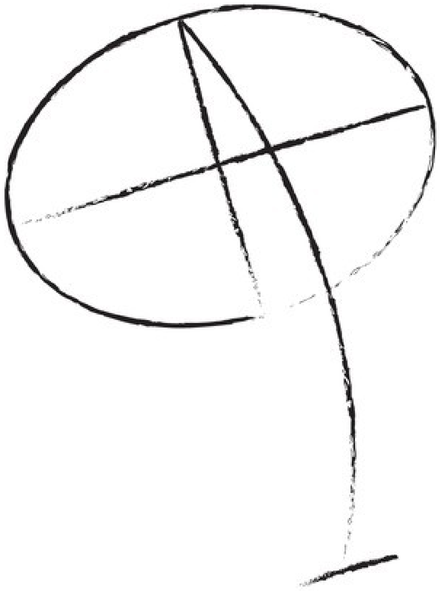
Textura

A cauda da baleia é o seu principal recurso de locomoção no mar a possuir a forma de “meia-lua”. Suas nadadeiras são membros locomotores possuir a formas triângulares.

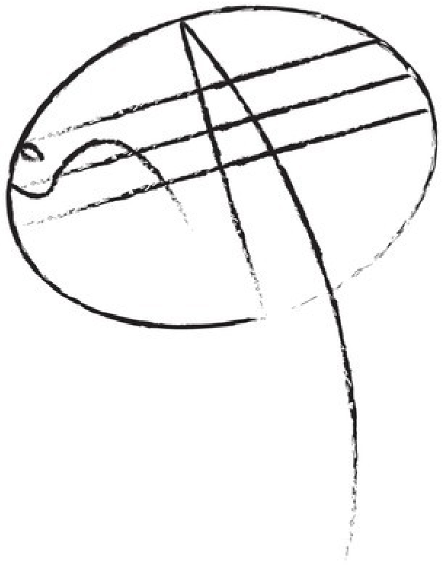


Construção da cabeça – vista frontal

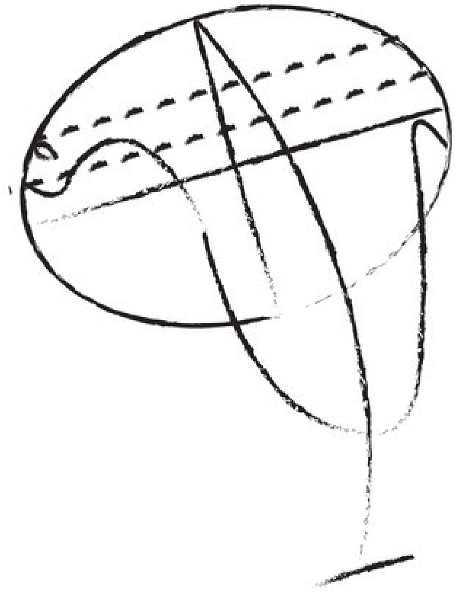
É normal o desenho da cabeça se iniciar por figuras como círculos, ovais e elipses, como é o caso da baleia. Mas para mostrarmos isso, utilizamos parte de sua estrutura em uma forma cônica.



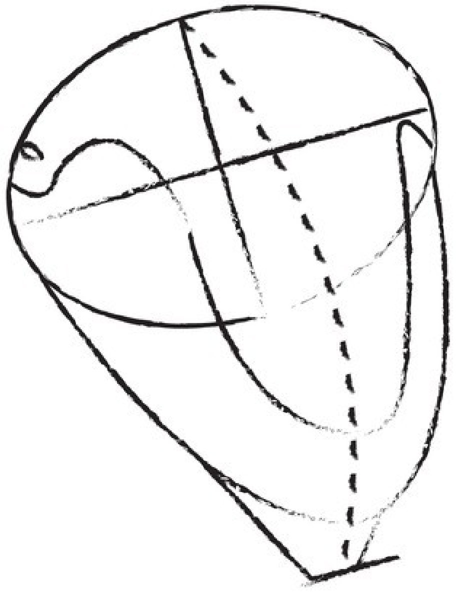
1º passo: trace uma grande elipse com o auxílio do eixo. A partir da linha vertical, trace uma linha curvada.



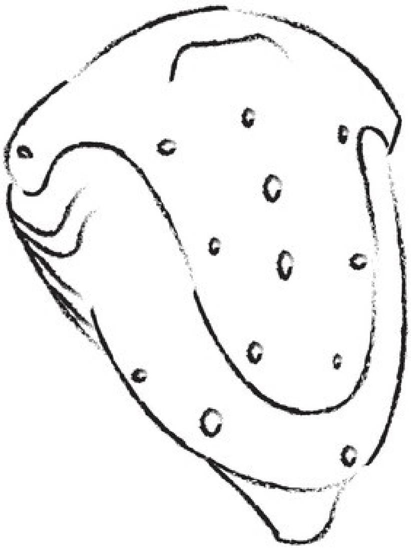
2º passo: trace uma divisão acima e outra abaixo do eixo horizontal. Então, faça a linha curvada da e um pequeno olho.



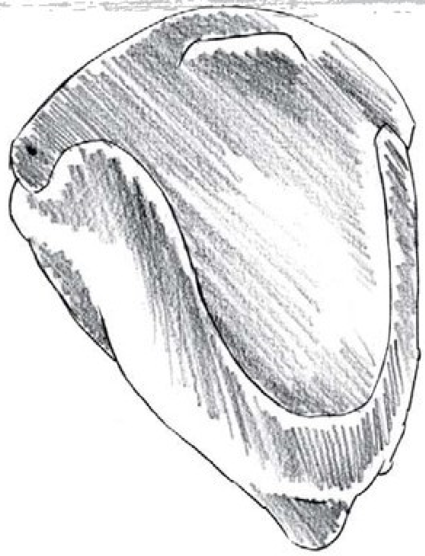
3º passo: complete então com linhas curvadas em forma de "U" a parte de cima da cabeça.



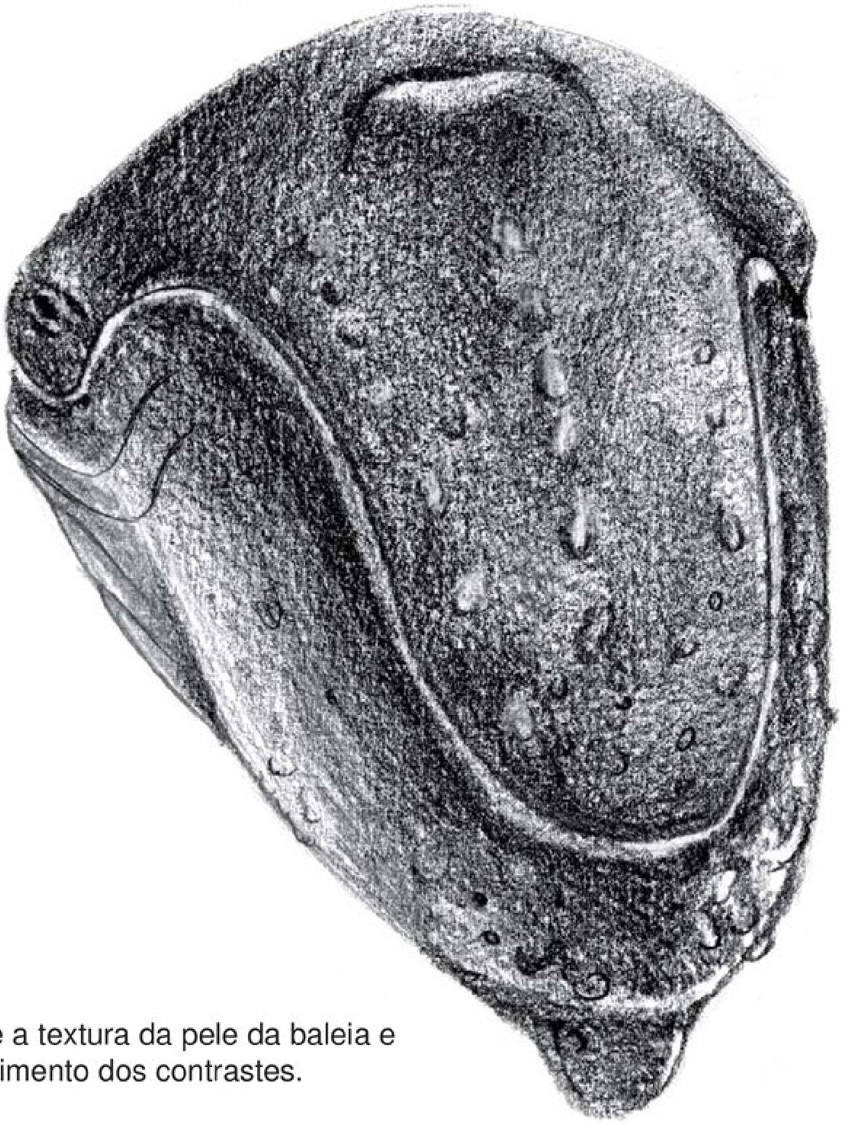
4º passo: outro "U" abaixo e uma forma triangular completam o esquema da cabeça.



5º passo: apague o esboço e no desenho linear complete alguns detalhes.



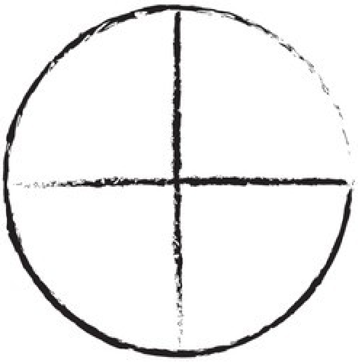
6º passo: cuidadosamente faça os degradês de sombreamento.



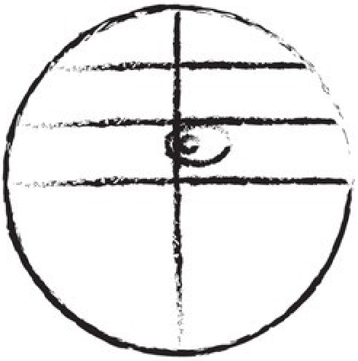
7º passo: trabalhe a textura da pele da baleia e acentue o escurecimento dos contrastes.

Construção da cabeça – vista de perfil

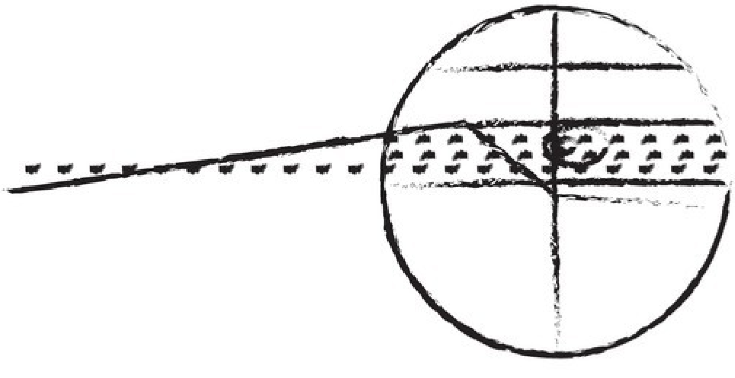
Para a vista de cabeça da baleia iremos iniciar o desenho por um círculo. Em seguida, para dar o aspecto real vamos trabalhar na figura de um cone.



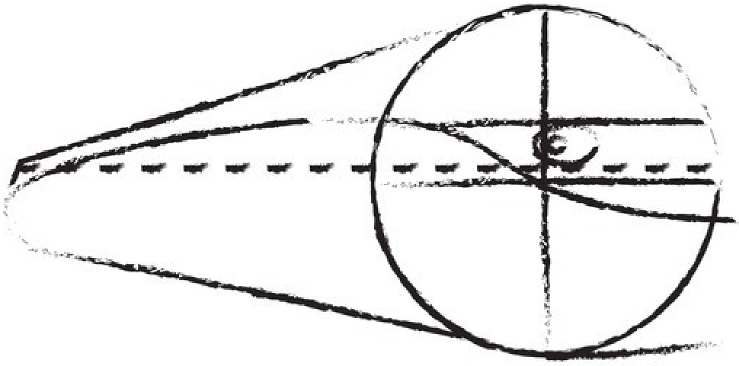
1º passo: por um eixo de iguais medidas nas extremidades, desenhe o círculo.



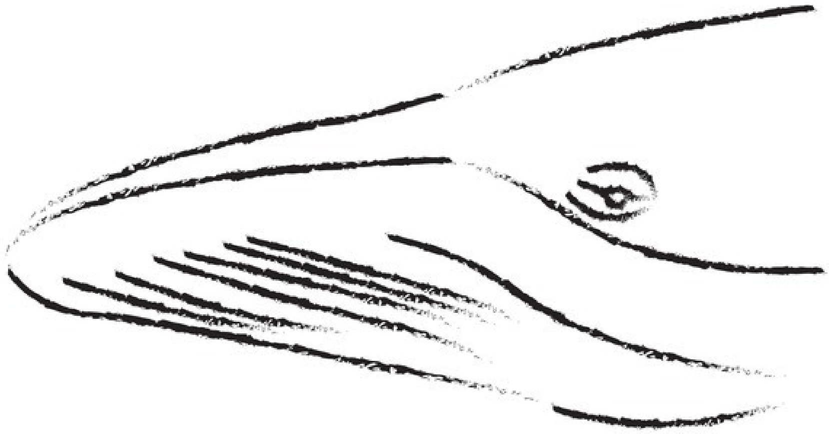
2º passo: faça duas divisões na parte de cima. Desenhe então, no formato de uma elipse, o olho com a pupila.



3º passo: trace uma linha levemente inclinada de maneira a formar um "L" até o eixo.

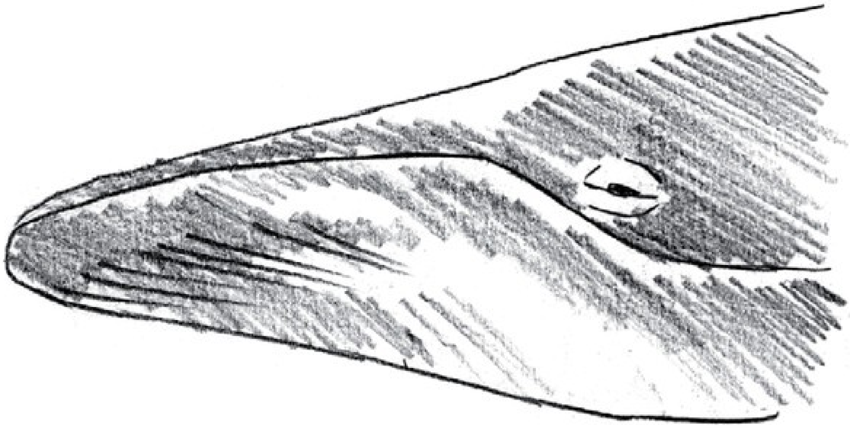


4º passo: uma forma cônica faz o esboço da mandíbula.

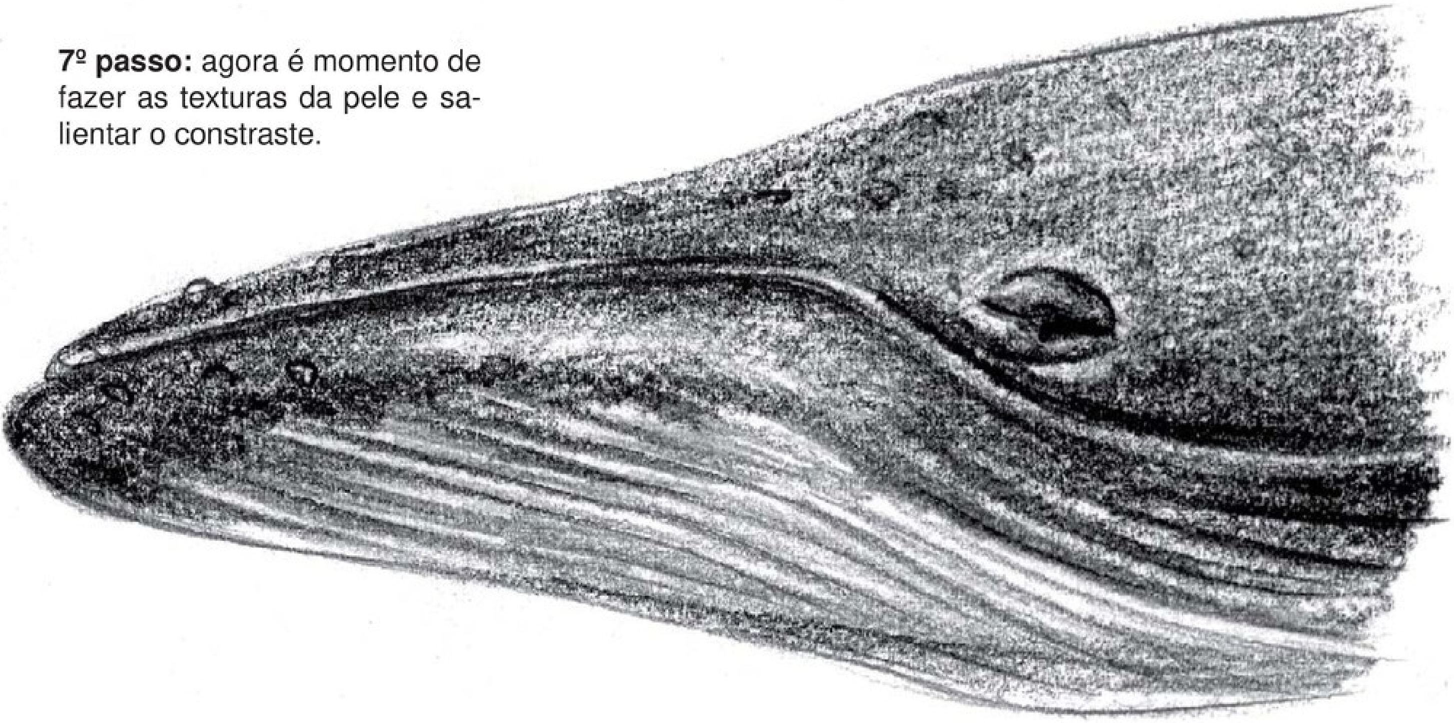


5º passo: as pálpebras em curvas fazem o olho menor. Intensifique os traços de contorno e deixe o desenho linear.

6º passo: faça a marcação das áreas de luz e sombra e os seu degradês, antes de concluir o desenho.

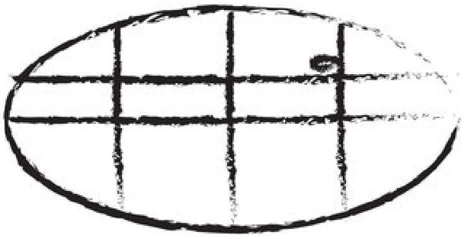


7º passo: agora é momento de fazer as texturas da pele e salientar o constraste.



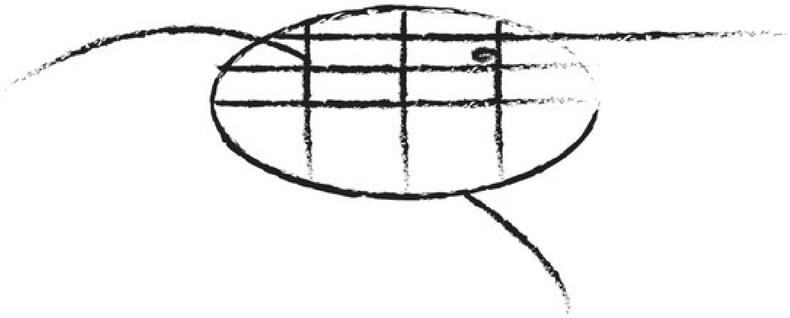
Construção do corpo – vista de 3/4

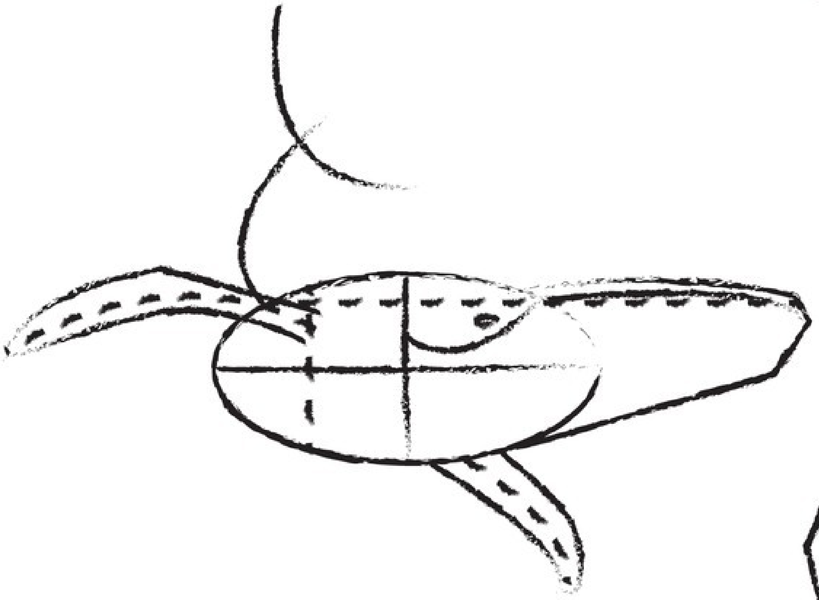
Para se desenhar o corpo do mamífero marinho as principais figuras geométricas a serem utilizadas é a elipse novamente e formas cônicas, além de muitas linhas.



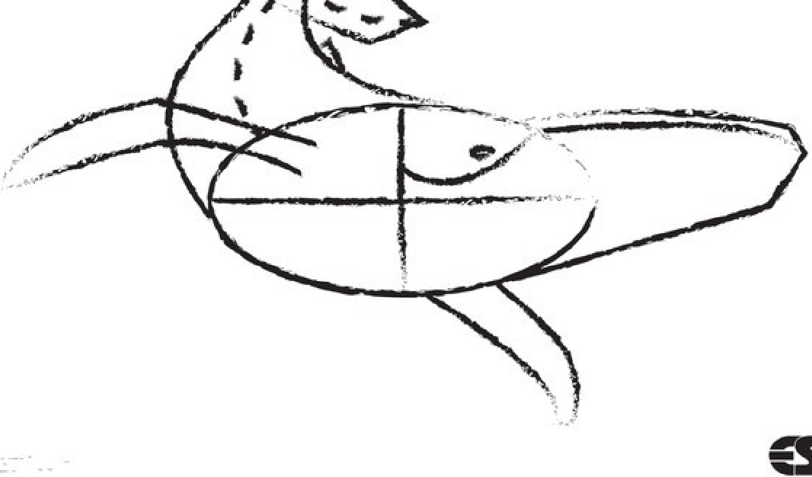
1º passo: crie uma elipse dividida em quatro partes verticalmente e outra divisão horizontal. Marque o olho da baleia.

2º passo:-linhas curvas e uma reta é feita sobre parte do corpo do animal.

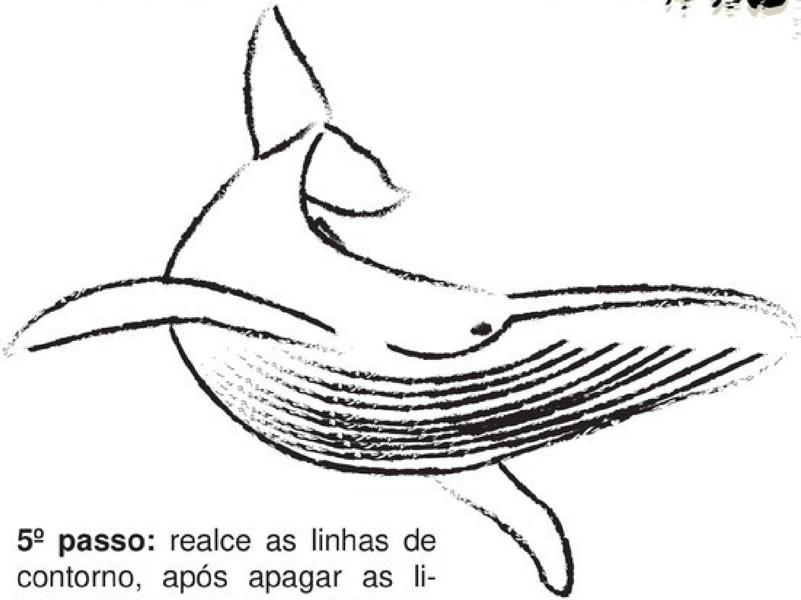




3º passo: a cauda é feita por duas linhas curvadas. As nadadeiras têm sua forma preenchida e a mandíbula fica no formato triangular.

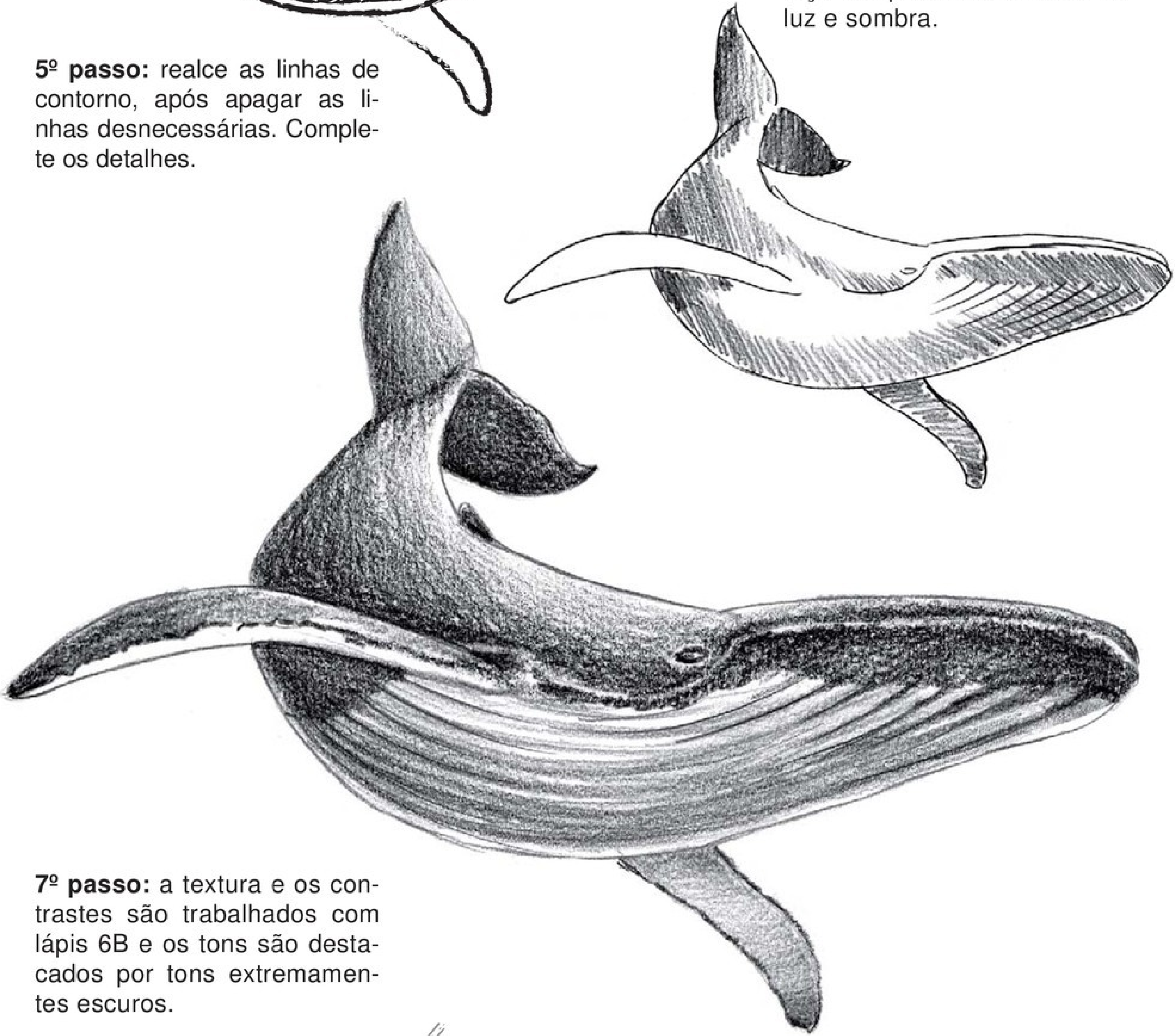


4º passo: preencha a forma da cauda com formatos geométricos como o cone e o trapézio.



5º passo: realce as linhas de contorno, após apagar as linhas desnecessárias. Complete os detalhes.

6º passo: pelos degradês faça os primeiros efeitos de luz e sombra.

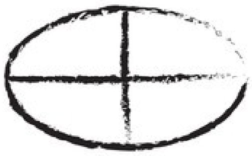


7º passo: a textura e os contrastes são trabalhados com lápis 6B e os tons são destacados por tons extremamentes escuros.

Explore outros movimentos que a baleia oferece em suas ilustrações.

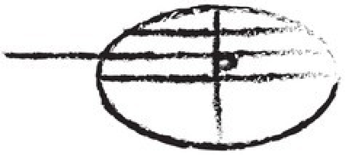
Construção - Corpo Baleia - Visto de Perfil

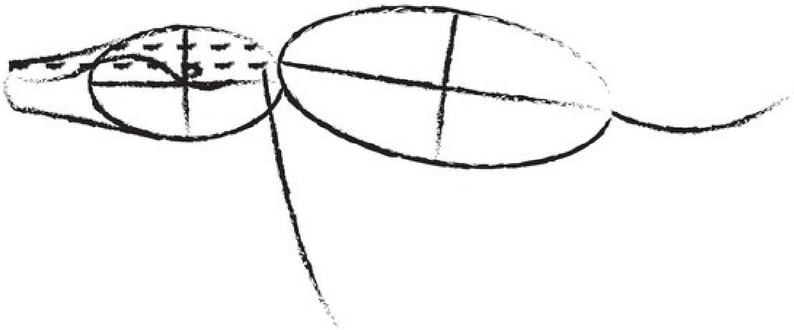
O princípio do desenho do corpo da baleia visto em perfil é por formas de elipses que, ao se juntar com as formas cônicas parece ficar mais alongada quando a representamos a nadar mergulhada no Oceano.



1º passo: desenhe uma elipse e o olho sobre o eixo.

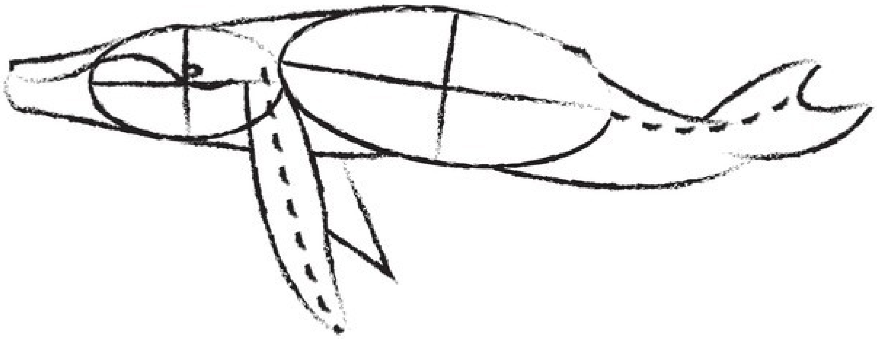
2º passo: faça duas divisões acima, sendo uma das linhas mais alongada.

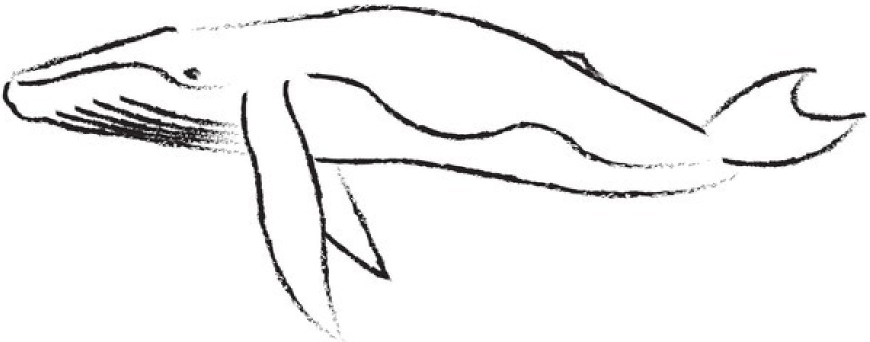




3º passo: outra elipse marca a forma do corpo.Linha curva na cabeça e figura cônica fazem as mandíbulas. Linhas curvas para as nadadeiras e cauda.

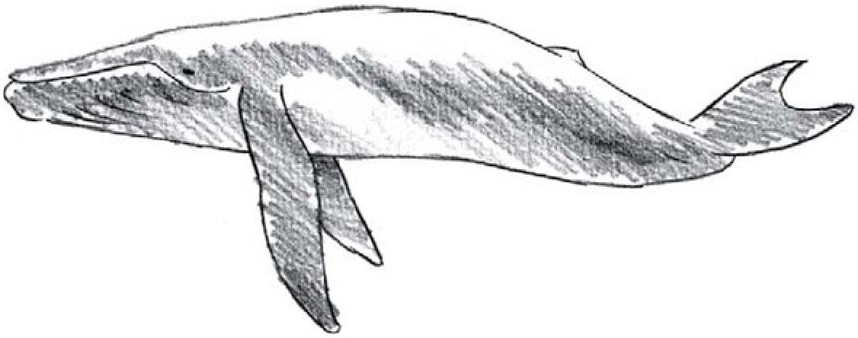
4º passo: formas cônicas completam o corpo, de elipses para as nadadeiras e meia lua para as nadadeiras da cauda.



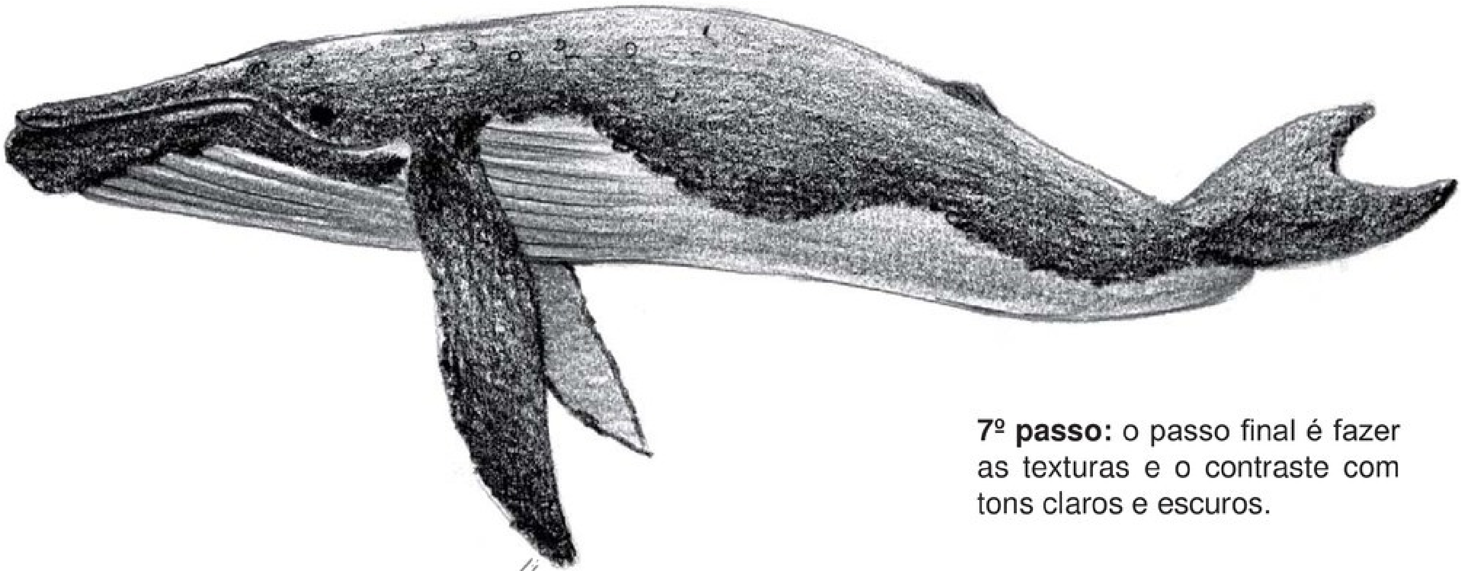


5º passo: retire as linhas extas do desenho, complete os detalhes e deixe a figura linear.

6º passo: projete uma luz direta sobre a figura e faça o sombreamento em degradê.



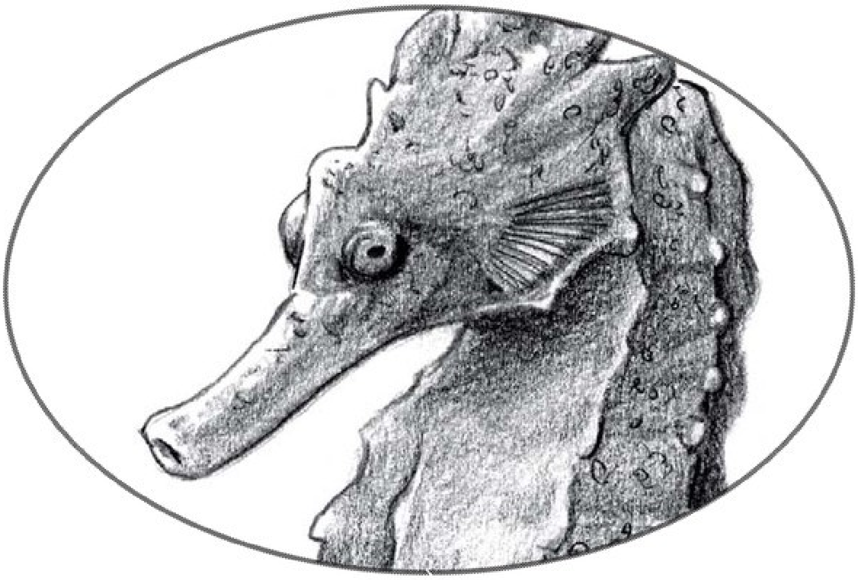
Defina bem as listras do animal antes de fazer acabamento.



7º passo: o passo final é fazer as texturas e o contraste com tons claros e escuros.

Repita estes passos várias vezes e, depois, utilize outros movimentos para treinar.

Elementos da cabeça

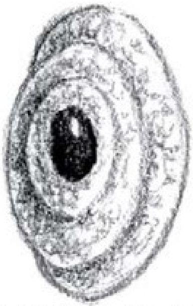


Se a baleia é o maior animal dos oceanos, o menor é o cavalo-marinho, com 18 cm e possui corpo coberto com placas em forma de anel e muitos espinhos livres na frente das nadadeiras dorsais. As nadadeiras arredondadas têm 18 raios. A cabeça alongada possui filamentos que lembram a crina de um cavalo.

Olho

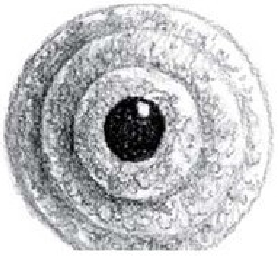
Localizado nas laterais, os olhos do cavalo-marinho são circulares, brilhantes que se movem incessantemente em todas as direções, um independende do outro.

Perfil



Ao ver o animal de frente, o olho fica em forma de elipse, com a pupila bem escura.

Frontal

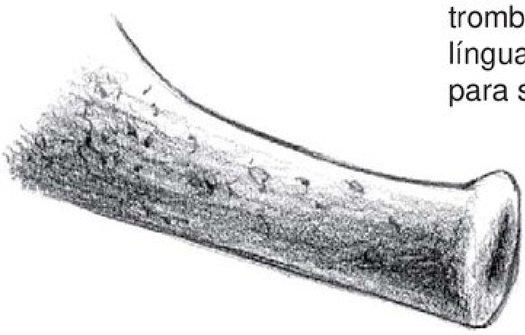


Há três círculos, sobrepostos, com a pupila bem escula

Boca

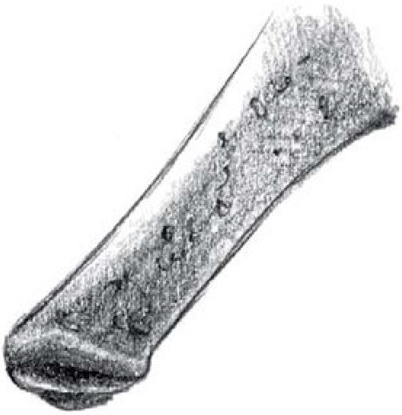
A boca está localizada no focinho tubular, parecido com a tromba de um tamanduá. Sua língua é bifurcada, utilizada para sugar seu alimento.

Perfil



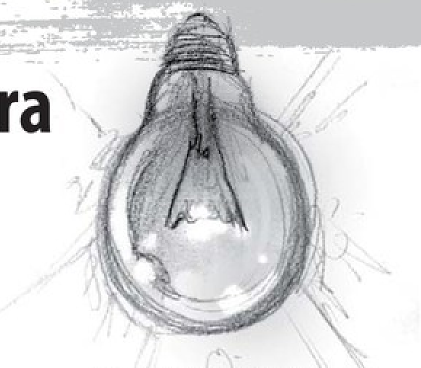
Uma forma cilíndrica para o corpo e terminada na forma de um aro.

Frontal



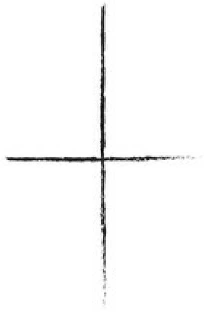
De frente, a boca se mantém sob a forma cilindrica do focinho com a ponta em forma de elipse.

Luz, sombra e textura

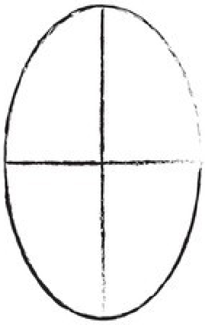


É a maneira correta a ser feito um desenho, primeiro a linha a dar forma ao elemento já no esboço. Assim, em seguida, acha-se a posição da luz e das sombras lançadas sobre a forma para se obter o volume exato da figura. Com variações da quantidade de luz, sombra e contra luz. A saber se o elemento é áspero, liso ou rugoso, trabalha-se a textura do mesmo. Detalhes são acrescidos antes de fechar.

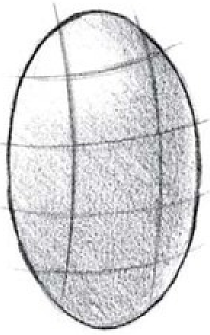
Desenho da Elipse



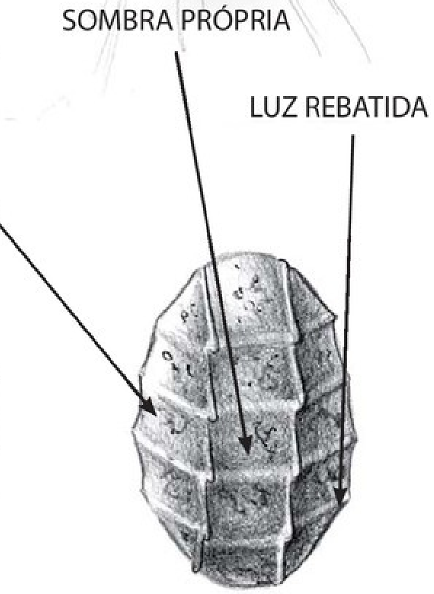
Trace linhas para o eixo. A altura é maior do que a largura.



Una, então, as pontaspor linhas curvas, até que se forme a figura de uma elipse.



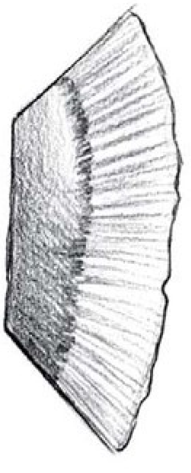
Com a ponta do lápis deitado para “pintar” a forma em degradê. Já esboçe a forma do corpo do cavalo marinho.

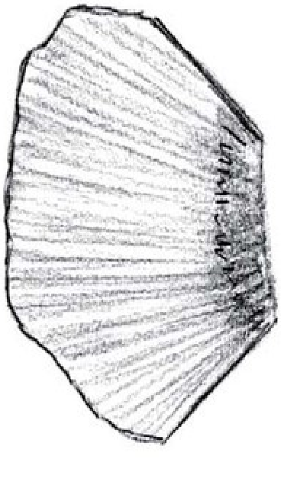


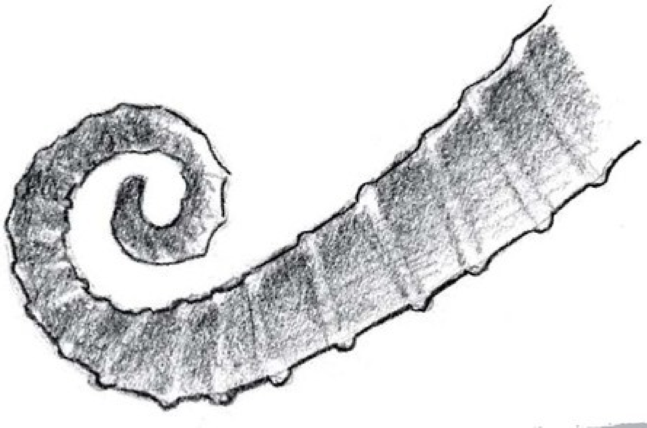
Sobre a forma trabalhe os tons em degradê, faça as texturas mais grossa e áspera. E reforce os tons escuros para contrastes.

Textura

O galo por ser uma ave que empoleira também tem quatro dedos mais finos nas patas, porém três deles são voltados para frente e um para trás. Outra coisa que podemos observar é a espora na parte de trás das patas, curvadas para cima, como forma de defesa ou ataque ao que lhe ameace.

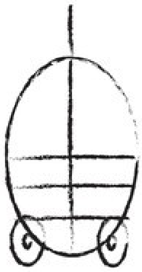


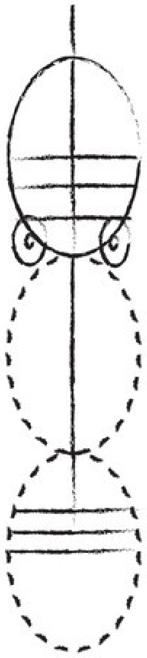




Construção da cabeça – vista frontal

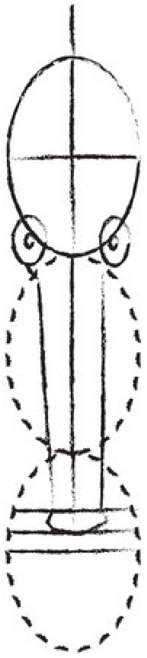
Utilize as figuras geométricas, como a elipse e o triângulo, para desenhar a cabeça do cavalo-marinho sob vista frontal, que é estreita e alongada.

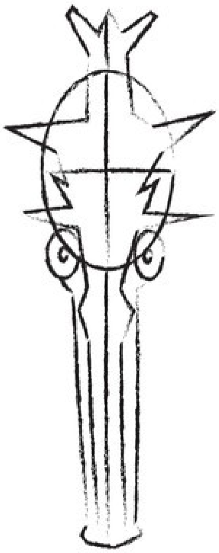




1º passo: faça o desenho da elipse e divida a parte inferior em três partes. Nas laterais quatro elipses dão forma aos olhos.

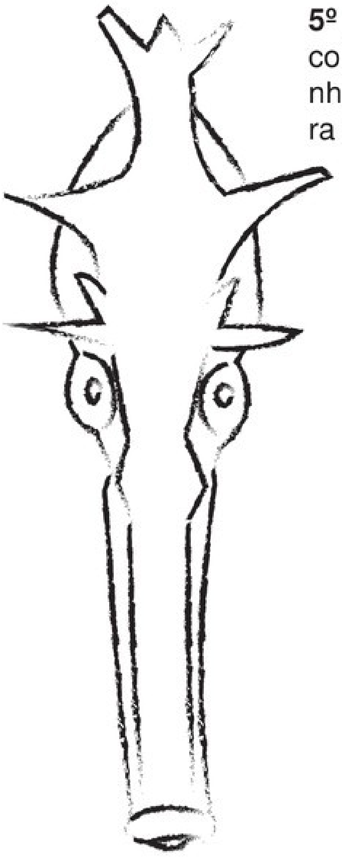
2º passo: marque mais duas elipses de medidas iguais a primeira. Divida a terceira em três partes iguais na parte superior e estique a linha vertical.



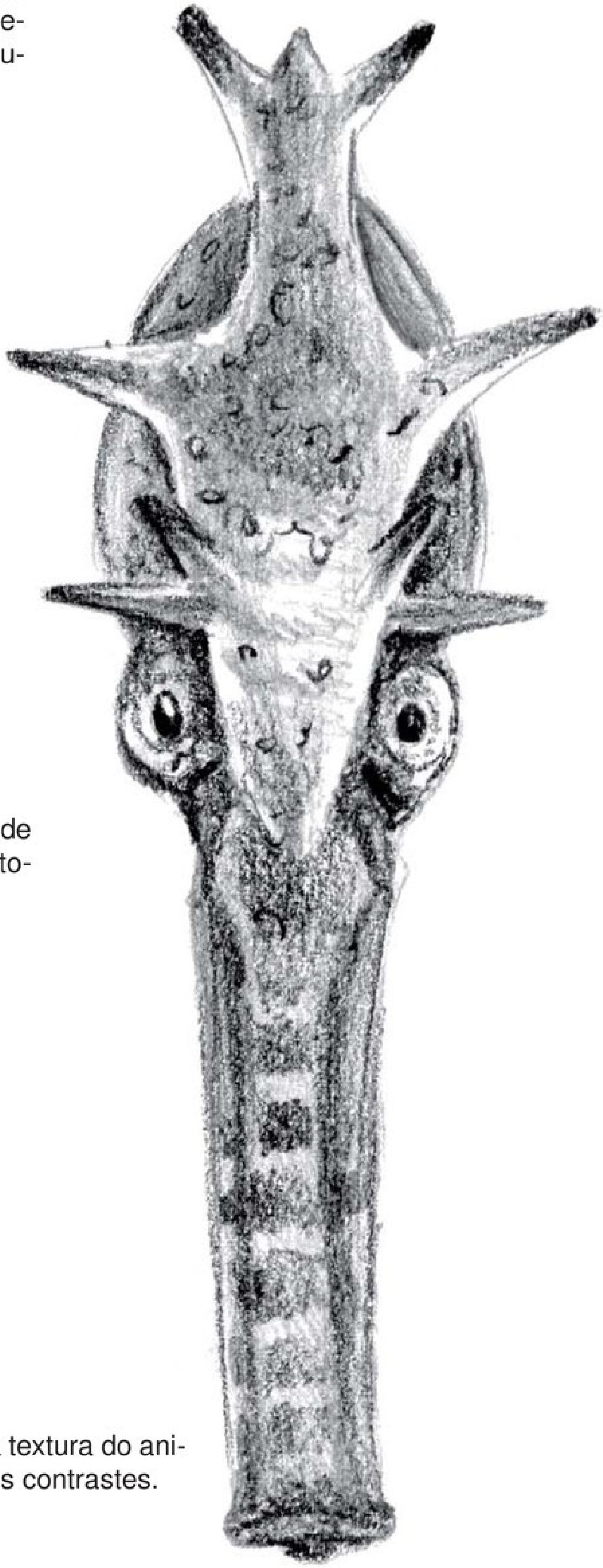


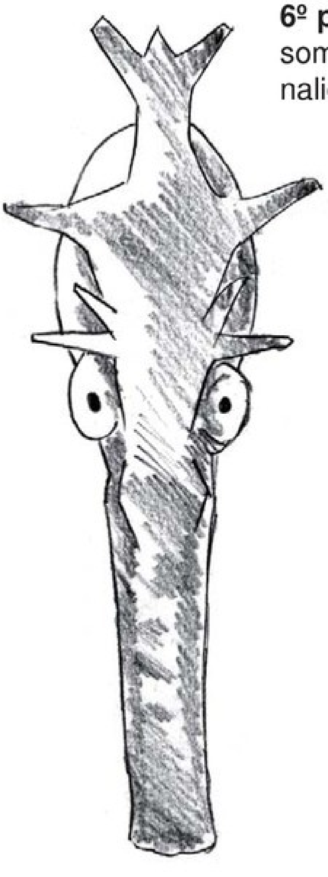
3º passo: trace uma forma triangular faz o focinho do cavalo marinho.

4º passo: formas pontiagudas modelam a cabeça.



5º passo: reforce as linhas de contornos para deixar o desenho mais linear. Detalhe a figura do cavalo marinho.



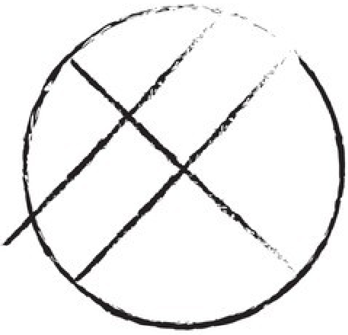


6º passo: trabalhe as áreas de sombras em passagens de tonalidades graduadas.

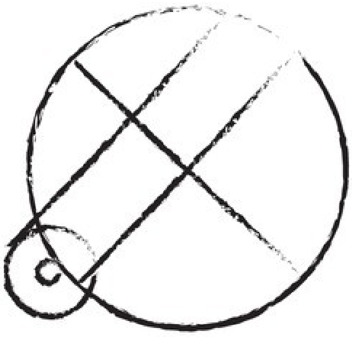
7º passo: faça a textura do animal e, depois,, os contrastes.

Construção da cabeça – vista de perfil

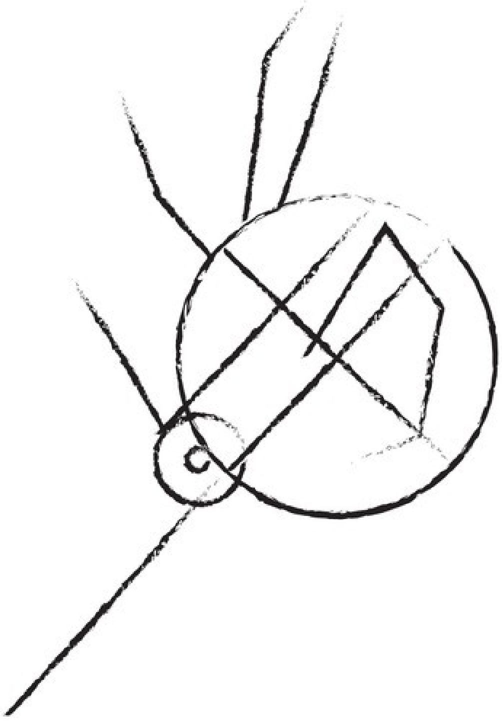
A principal forma geométrica para desenhar a cabeça do cavalo-marinho é o círculo, feita com as irregularidades de linhas retas e pontiagudas para a estrutura da cabeça.



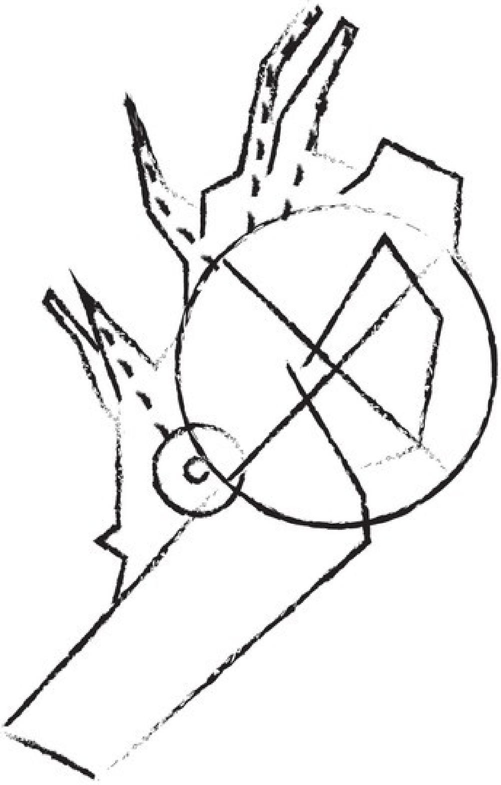
1º passo: desenhe um círculo e divida-o com um "X". Insira mais um traço, conforme o modelo.l



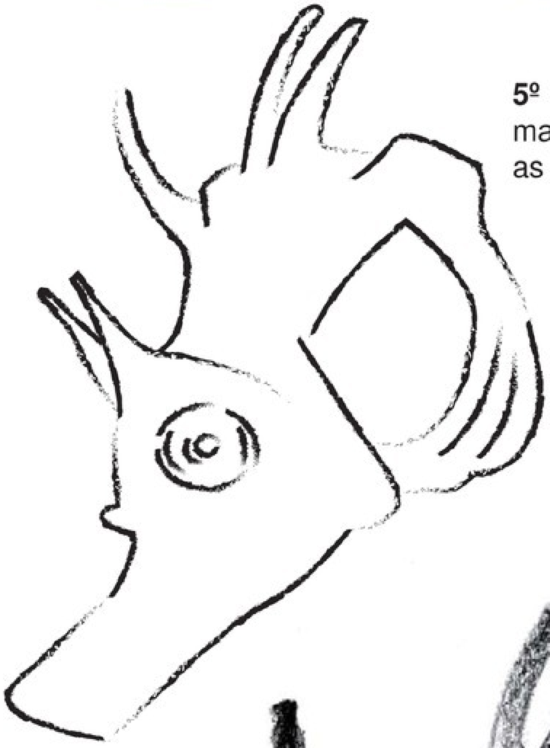
2º passo: na lateral, abaixo, insira o olho com dois círculos concêntricos.



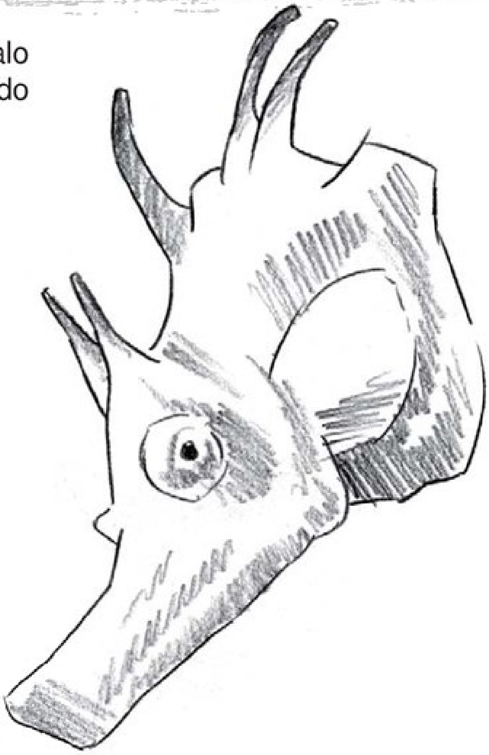
3º passo: outras linhas retas e formas irregulares começam a dar forma à cabeça.



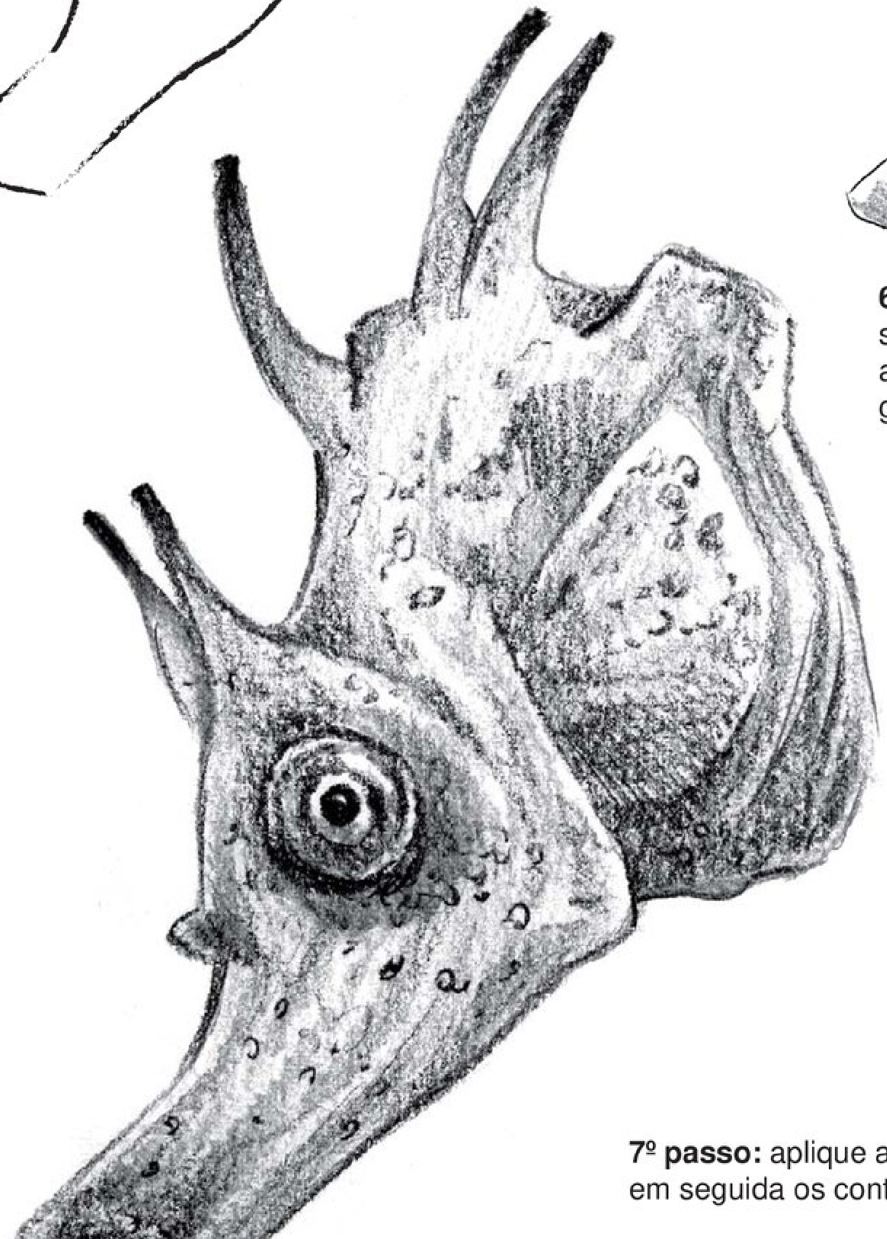
4º passo: o preenchimento da cabeça se completa pela mandíbula e os filamentos que lembram uma crina.



5º passo: redesenhe o cavalo marinho linearmente, retirando as linhas de esboço.



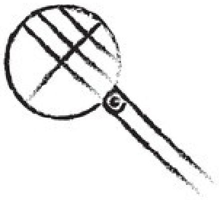
6º passo: direcione uma luz sobre o animal e determine as áreas de claro e escuro por graduação de passagens.



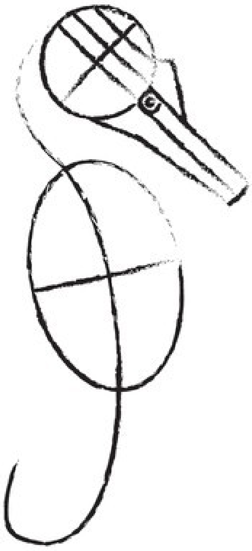
7º passo: aplique as texturas e em seguida os contrastes.

Construção do corpo – vista de 3/4

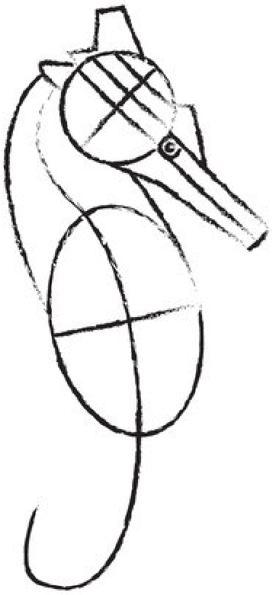
O desenho do perfil do corpo do cavalo-marinho se inicia com um círculo para a cabeça. No total, ele medirá cerca de três cabeças de altura. Além do círculo, utilizaremos elipses e triângulos para criar o desenho.



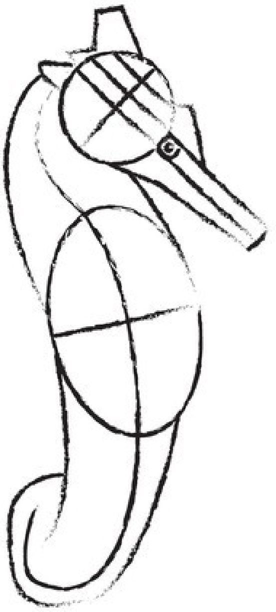
1º passo: desenhe a cabeça de perfil.



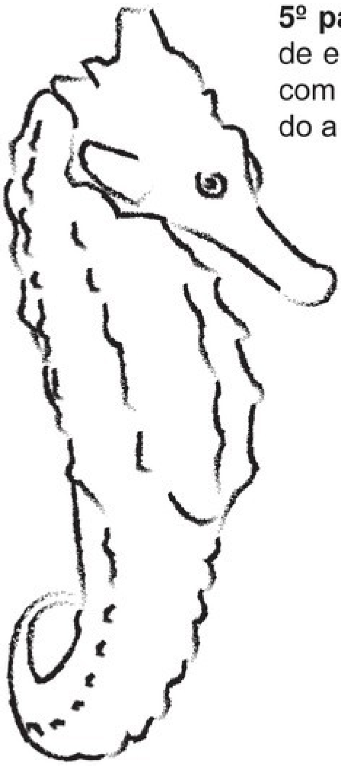
2º passo: tome a medida da cabeça para a altura. Faça uma linha para direcionar o corpo em forma de “S”. Desenhe uma elipse e um triângulo para a mandíbula.



3º passo: faça o preenchimento do pescoço com um cone e os filamentos na cabeça.

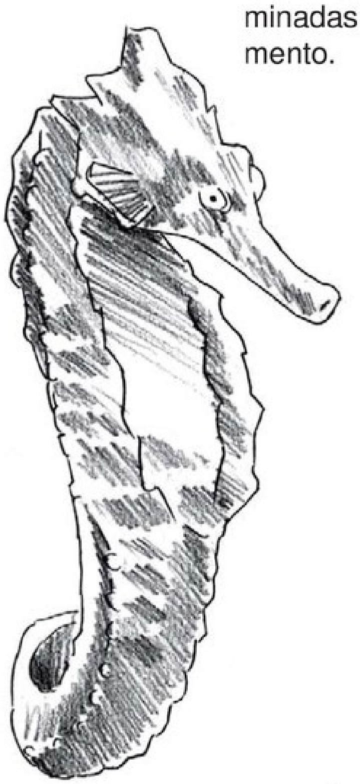


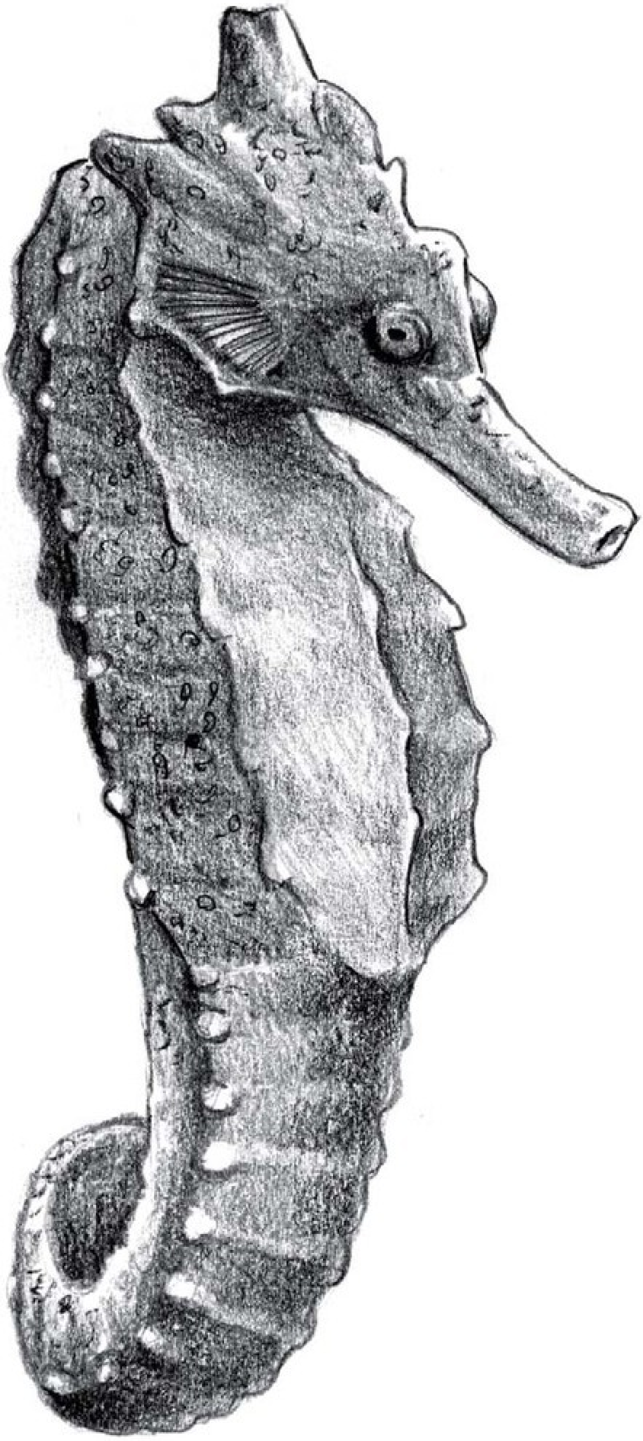
4º passo: termine o corpo do cavalo marinho com uma forma cônica e a ponta curvada.



5º passo: eliminadas as linhas de esboço, trabalhe o contorno com linhas serrilhadas, definindo a figura linearmente.

6º passo: reserve as áreas iluminadas e aplique o sombreamento.



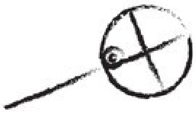


7º passo: marque as texturas ásperas da crosta, dos anéis ósseos e os contrastes escuros realçados.

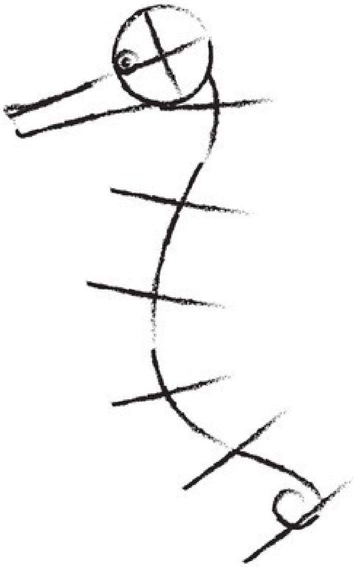
Procure observar bem a figura do cavalo-marinho para praticar até dominar o desenho.

Construção do corpo – vista de perfil

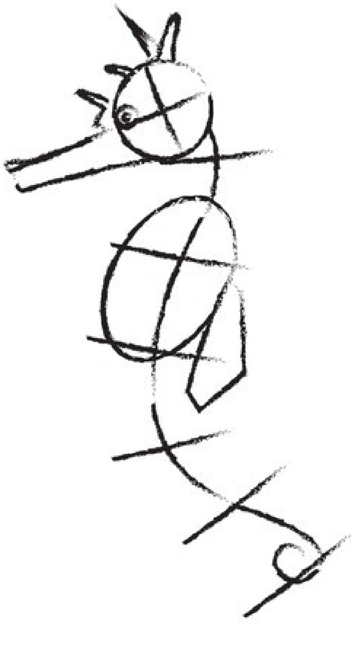
É preciso dar a proporção de seis cabeças para a altura do cavalo-marinho, iniciando pelo círculo para depois incluir outras figuras cônicas e triangulares.



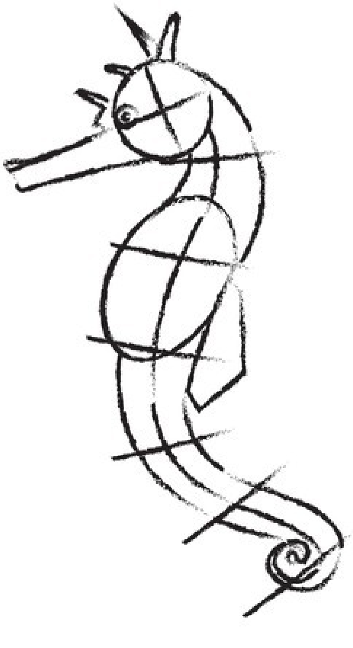
1º passo: desenhe um círculo, marque o olho e a linha horizontal, alongada para a boca.



2º passo: meça o círculo e ache as medidas de altura. Inserir uma linha em “S” para definir o corpo do animal.

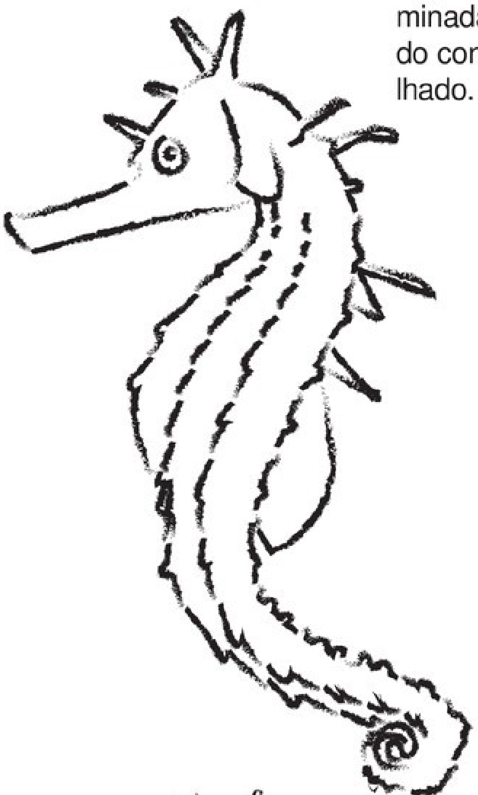


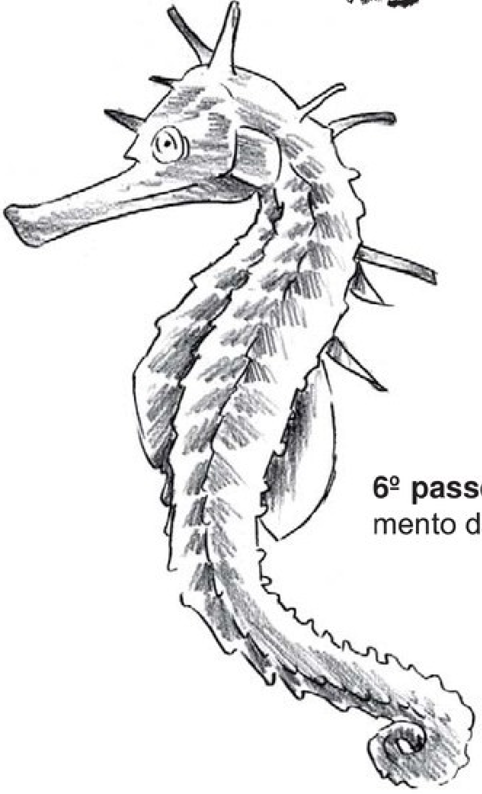
3º passo: marque a elipse para o peito e as formas pontiagudas para os filamentos. Uma forma triangular para a barbatana dorsal.



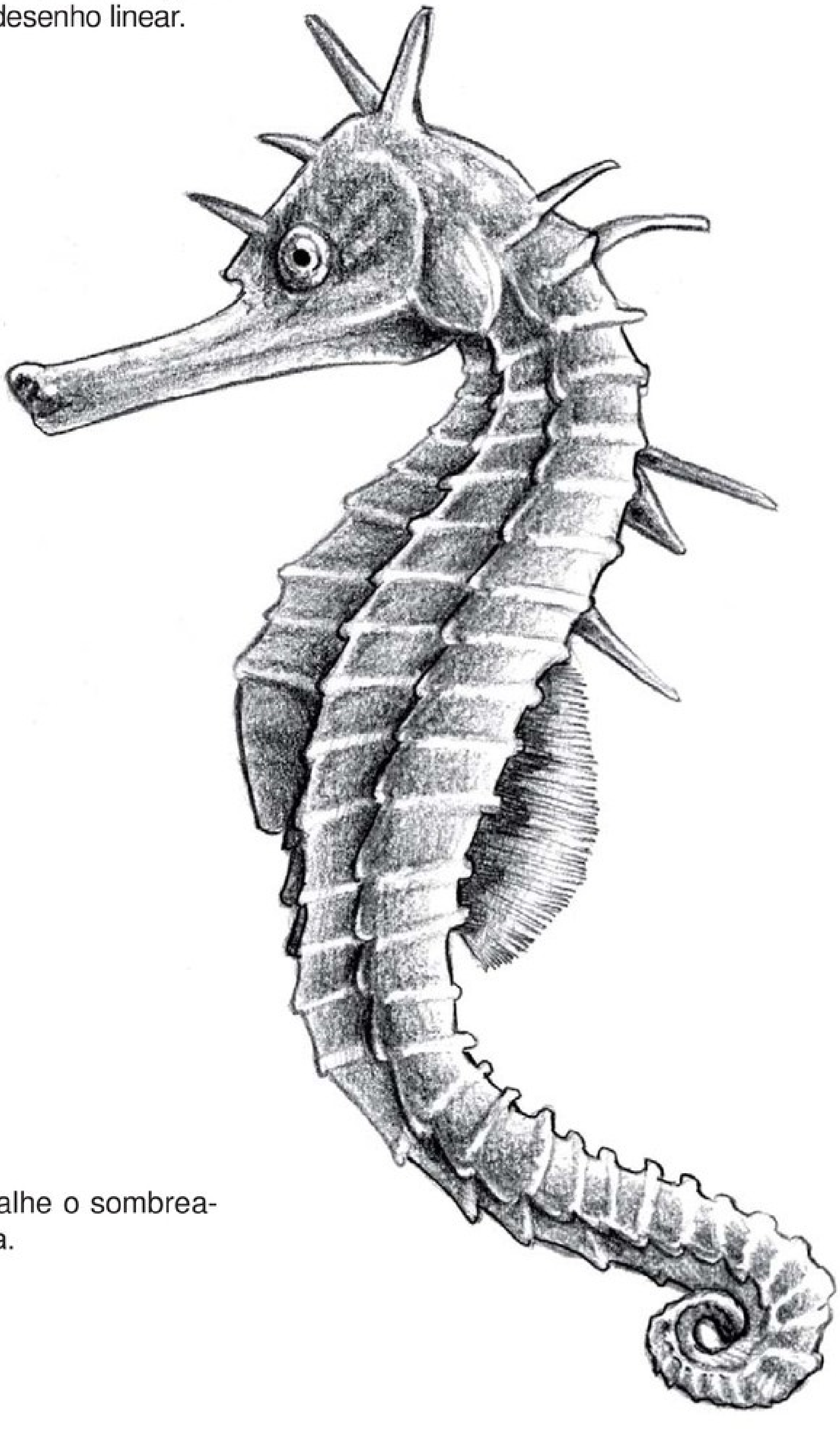
4º passo: faça o preenchimento da forma e modele o desenho.

5º passo: linhas excedentes são eliminadas nesta etapa. Crie as linhas do contorno do corpo em traço serrilhado. Deixe o desenho linear.





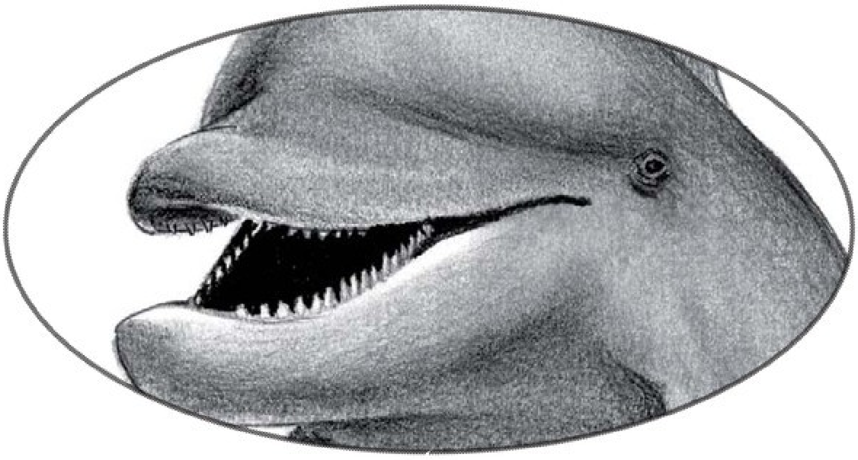
6º passo: trabalhe o sombreamento da figura.



7º passo: marque as texturas sobre a imagem do animal. Faça os contraste com tonalidades escuras.

Utilize outras espécies de cavalos marinhos como referências para desenhar.

Elementos da cabeça - Golfinho

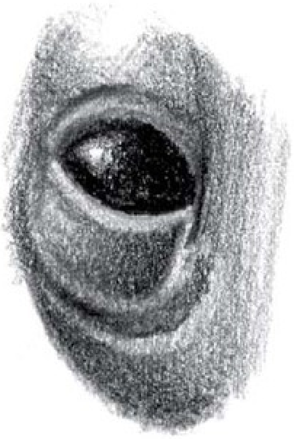


A ecolocalização desenvolvida pelos golfinhos também foi um estudo de Leonardo da Vinci, em 1490, quando ele utilizou um tubo colocado na água para detectar navios e, por ele, escutava a profundidade e a distância do som.

Olho

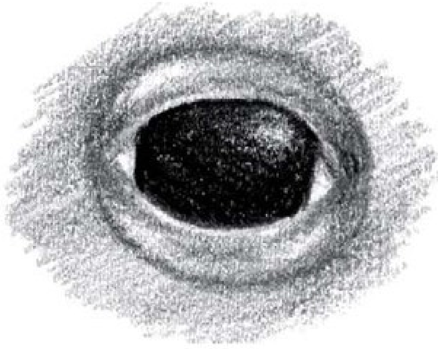
Os olhos são distanciados e localizados nas laterais da cabeça, cuja função é independente um do outro. Eles podem se alargar e escurecer sob excitação ou estreitar abruptamente, quando sentir raiva.

Perfil



Nesta posição, trabalha-se com a forma elíptica e a íris estreita e escura.

Frontal

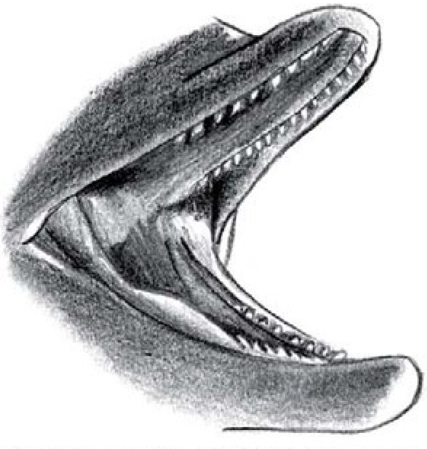


Sob forma elíptica, o olho tem a íris bem escura, cercada pelas pálpebras.

Bico

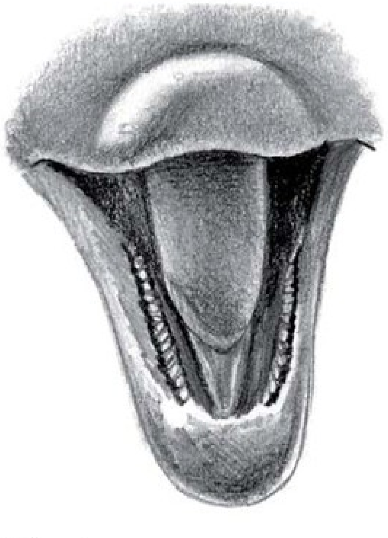
Alguns golfinhos têm aquilo a que se denomina de "bico de ave". Este "bico" é um prolongamento ósseo do crânio, em forma triangular, formado pelo conjunto maxilo-mandibular, lembrando uma boca. Em muitas espécies de golfinhos têm um grande número de dentes.

Bico Perfil



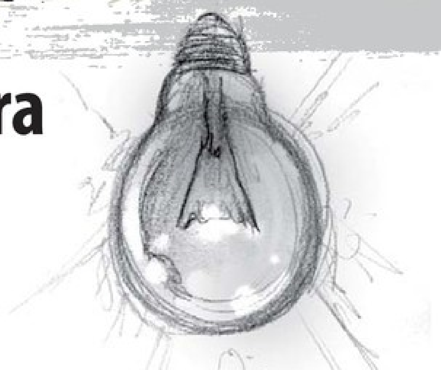
Mesmo aberta, a forma do bico tem forma triangular. Por dentro, há uma grande quantidade de dentes.

Frontal



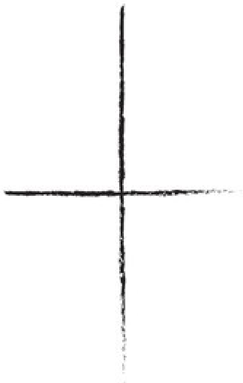
Visto de frente, o bico é achatado e também tem a forma triangular. Internamente, seu bico mostra os dentes.

Luz, sombra e textura

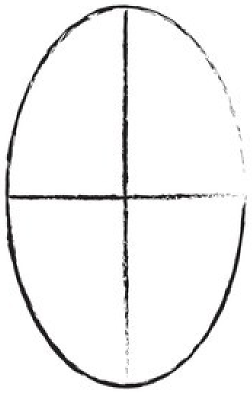


As formas geométricas feitas pelas linhas de construção mostram como é o princípio do desenho, pelo esboço simplificado. Depois do esboço feito, e, ganhar a forma linear, a modelagem da forma com a evolução em passos, o desenho ganha primeiramente o volume. Em seguida texturas são aplicadas para corresponder ao elemento desenhado e finalmente as sombras em degradês fazem os contrastes de tonalidades.

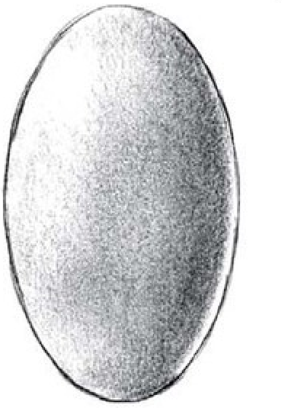
Desenhando um objeto de formato oval



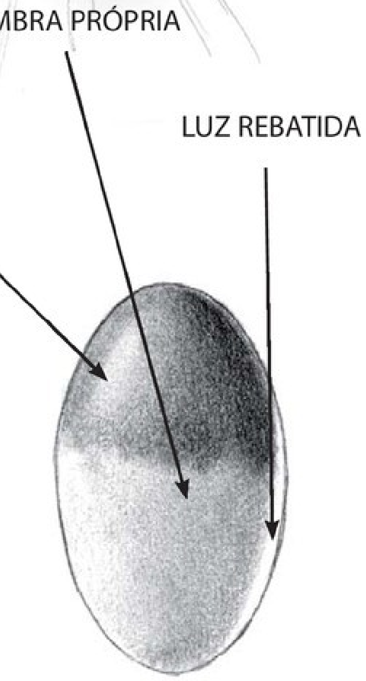
Trace linhas eixo na posição horizontal e vertical com medidas diferentes.



Então una as extremidades por linhas curvas até que se forme a figura da elipse.



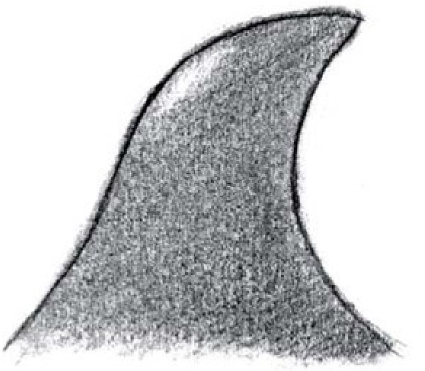
Com o lápis deitado para "pintar", dê o volume à forma.

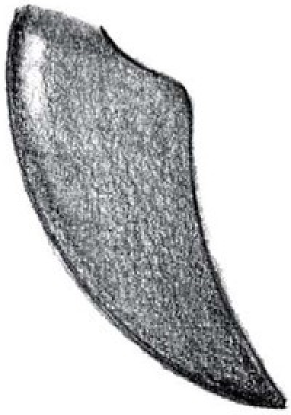


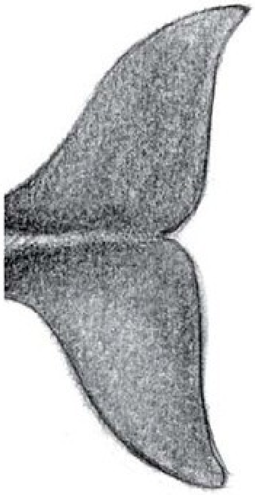
Sobre o volume, trabalhe as texturas similares à pele do golfinho. Aplique luzes e sombras no desenho para dar contraste.

Textura

Muitos golfinhos possuem uma barbatana dorsal, em que o tamanho varia de espécie para espécie, com a função de equílibrar o corpo em movimento. A cauda achatada é formada por tendões e fibras sem ossos cuja função é impulsionar o movimento do animal.

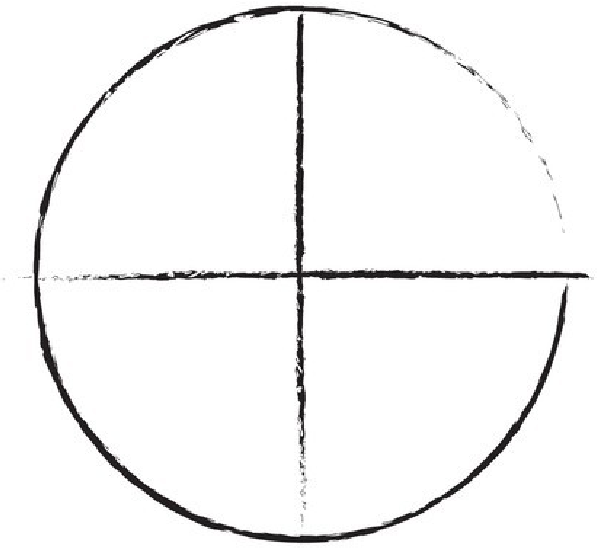




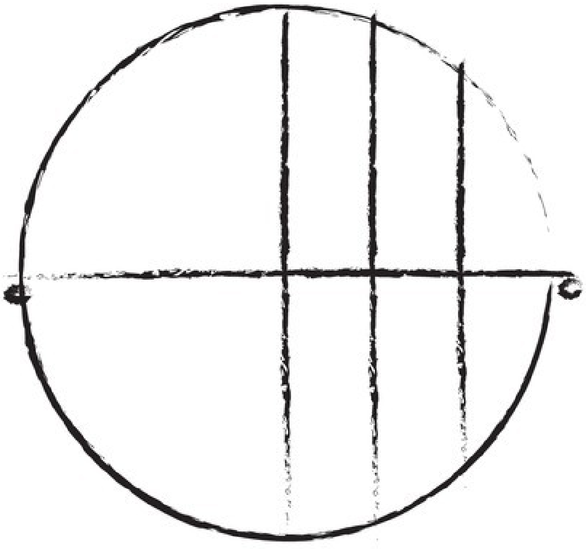


Construção da cabeça – vista frontal

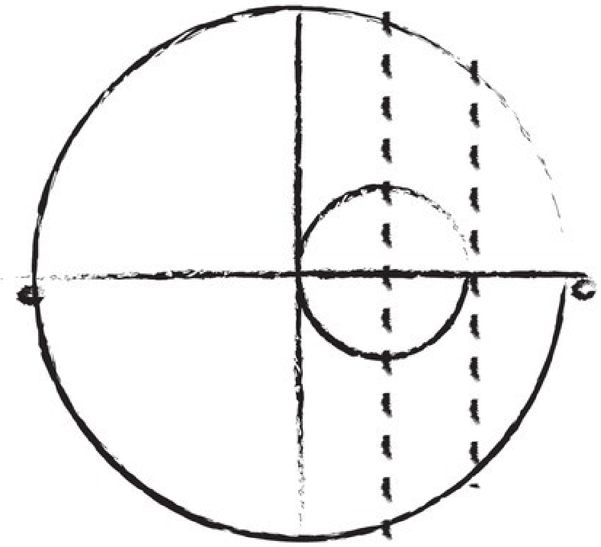
A construção da cabeça sob esta visão se inicia por um círculo grande e outro menor, para o bico. Para terminar a silhueta deste mamífero marinho, são utilizadas formas irregulares.



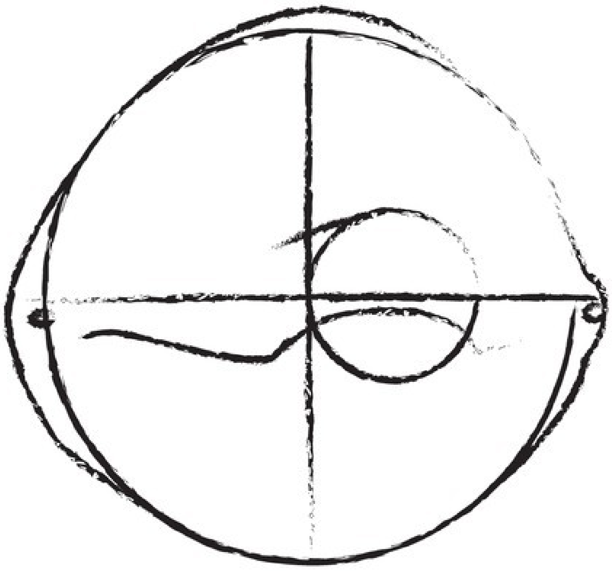
1º passo: desenhe um círculo com eixo.



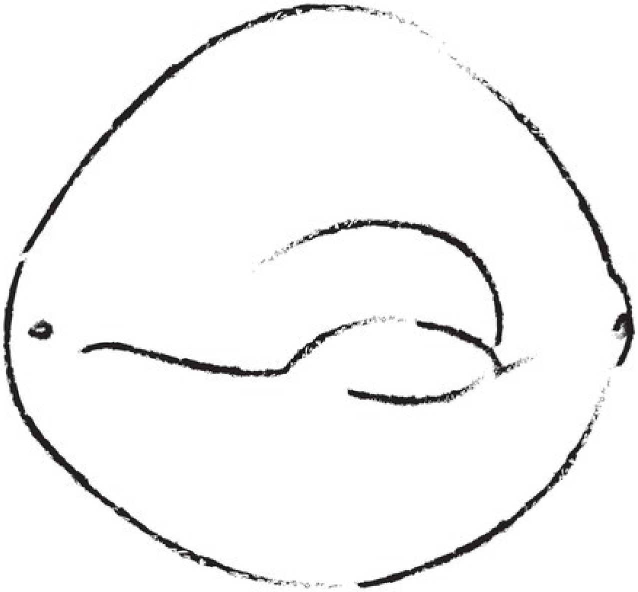
2º passo: divida um dos lados em três partes iguais e marque os olhos na laterais, abaixo da linha horizontal, conforme o modelo.



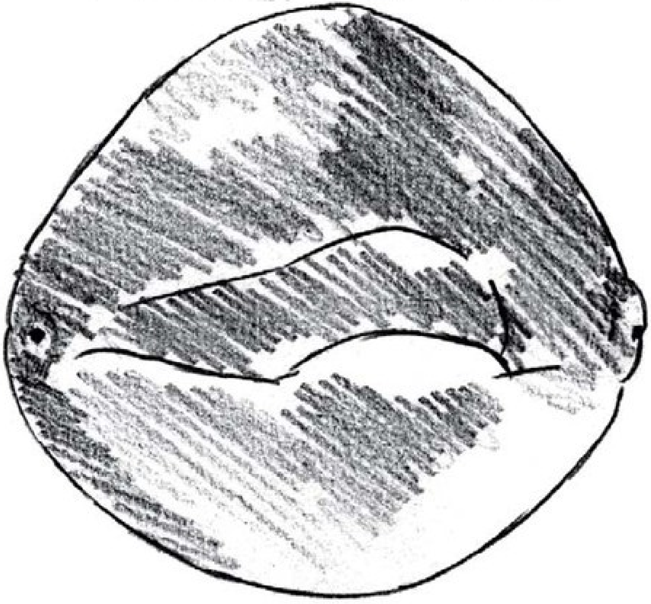
3º passo: desenhe outro círculo menor nas divisões.



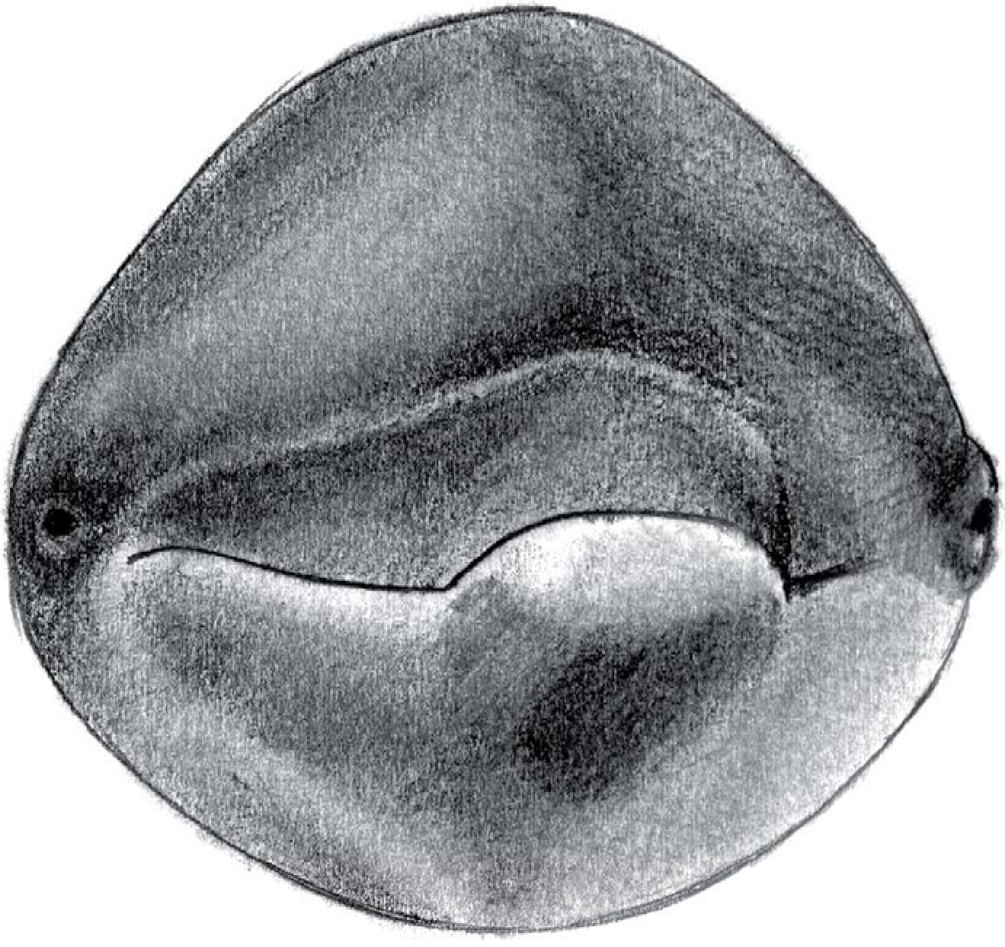
4º passo: defina a figura do golfinho com linhas curvadas para a cabeça e para a boca.



5º passo: apague as linhas de esboço e faça o contorno linear do para definir a imagem.



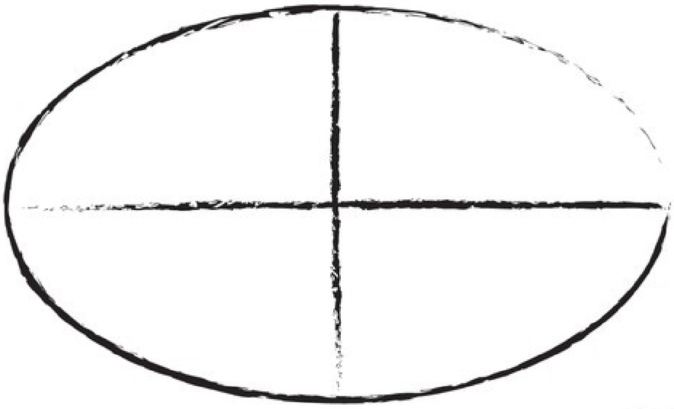
6º passo: insira as primeiras sombras em degradê, seguindo um direcionamento de luz incidente.



7º passo: aplique as texturas da pele para realçar o contraste.

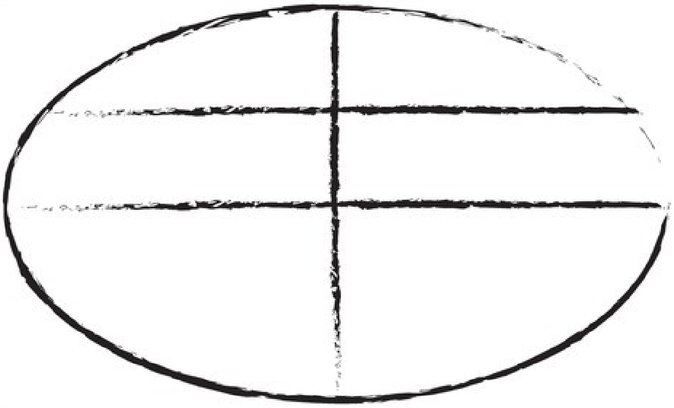
Construção da cabeça – vista de perfil

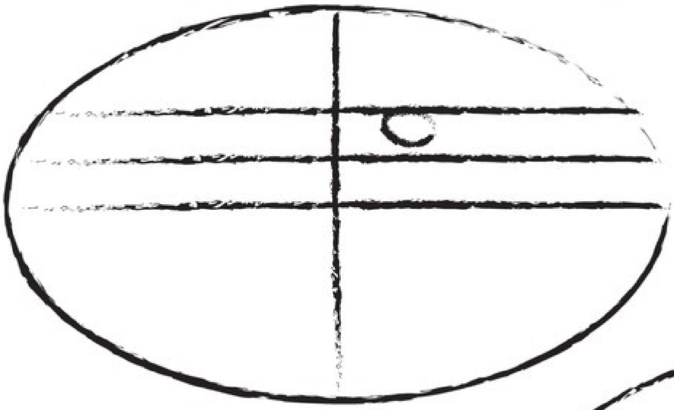
A mudança ocorre na figura geométrica, responsável pela construção da cabeça, que passa de circular para elíptica. As divisões da figura também sofrem alterações, para manter as devidas proporções do desenho a ser esquematizado.



1º passo: trace uma elipse com eixo.

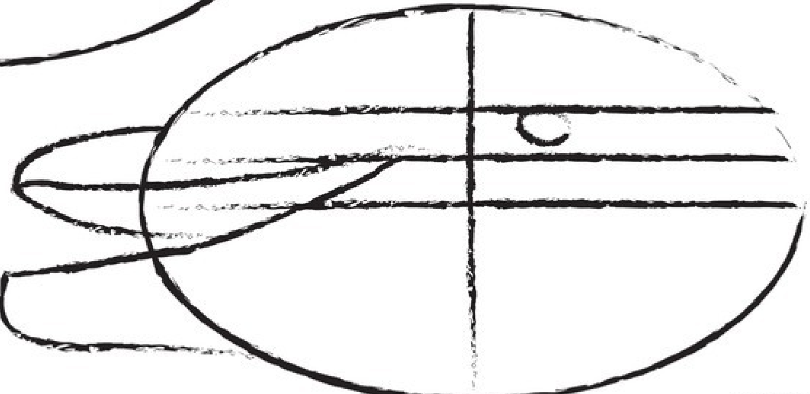
2º passo: faça uma divisão na parte superior.



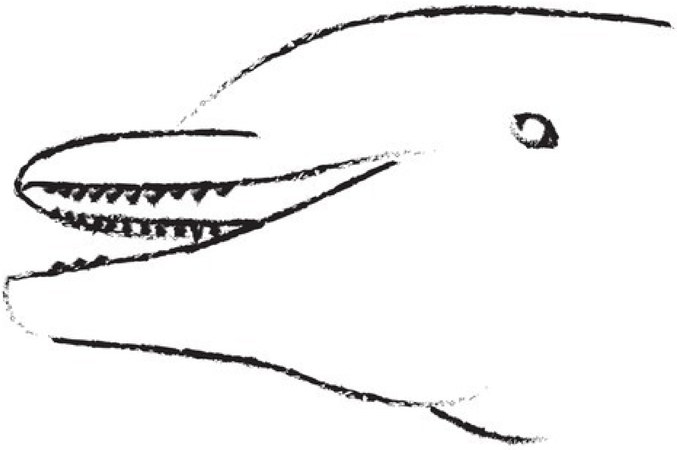


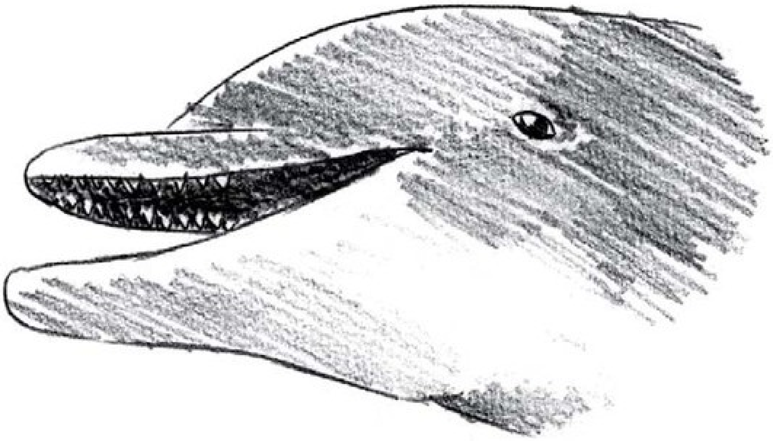
3º passo: faça outra divisão e desenhe o olho do golfinho.

4º passo: desenhe a boca do golfinho em forma triangular.



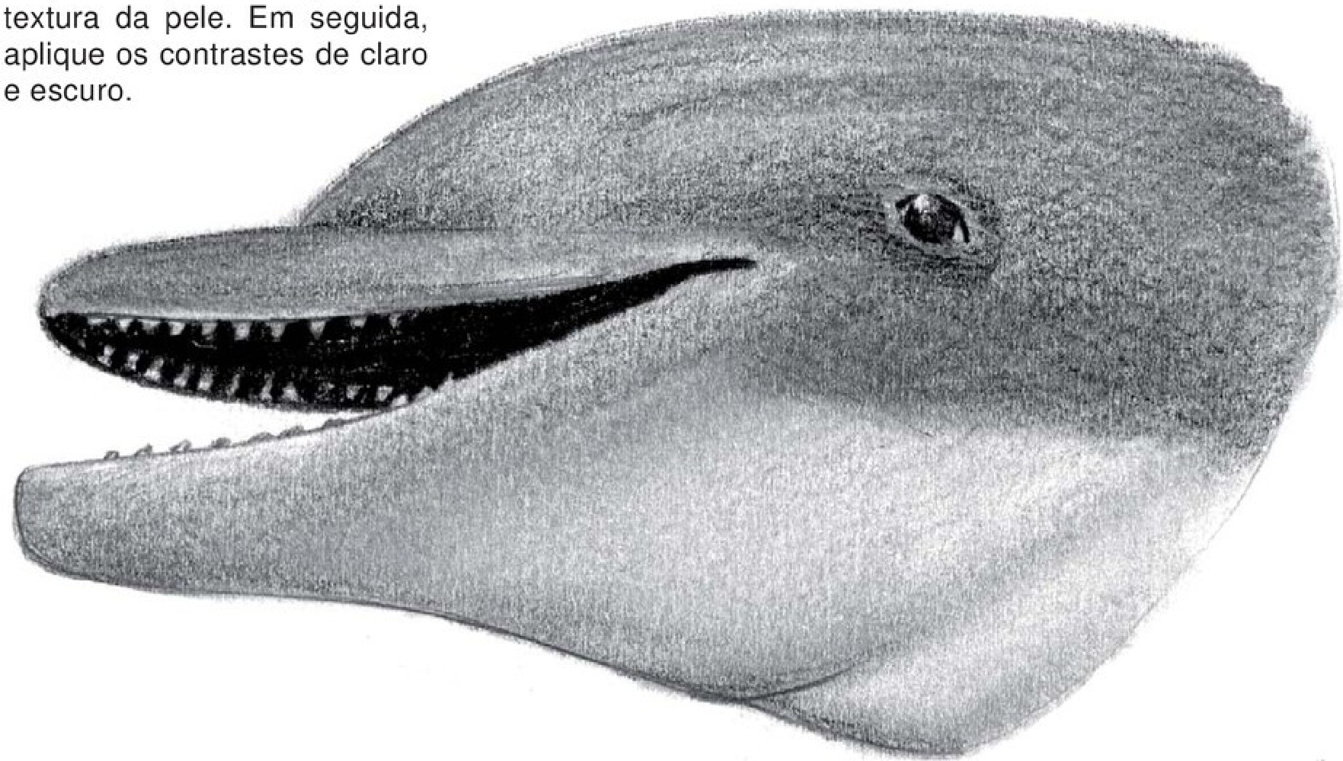
5º passo: exclua as linhas de esquema e deixe o desenho linear com traços de contorno.





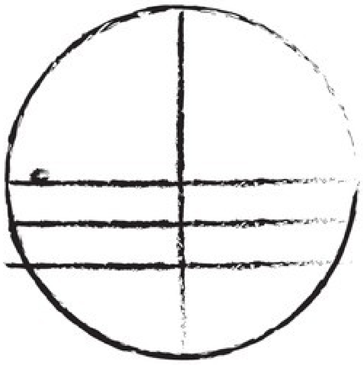
6º passo: faça o sombreamento da figura com tonalidades em degradê.

7º passo: primeiro aplique a textura da pele. Em seguida, aplique os contrastes de claro e escuro.

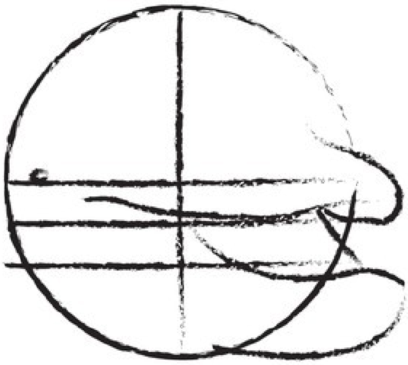


Construção do corpo – vista frontal

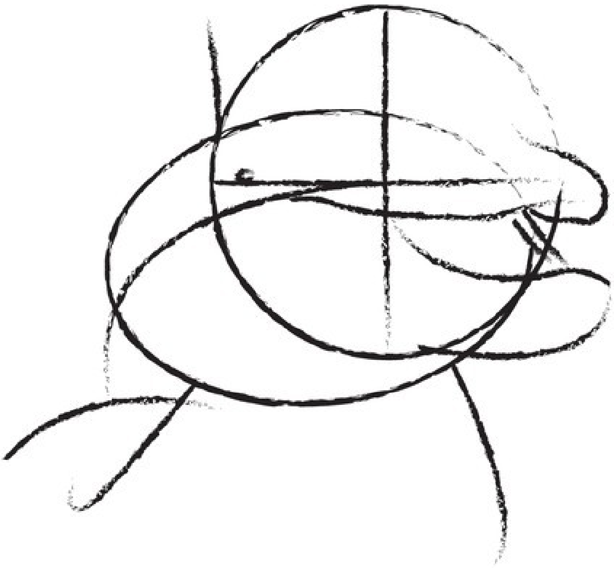
Visto de frente, o corpo do golfinho é visto de forma cônica. As principais figuras geométricas utilizadas neste modelo são o círculo, a elipse e o triângulo.



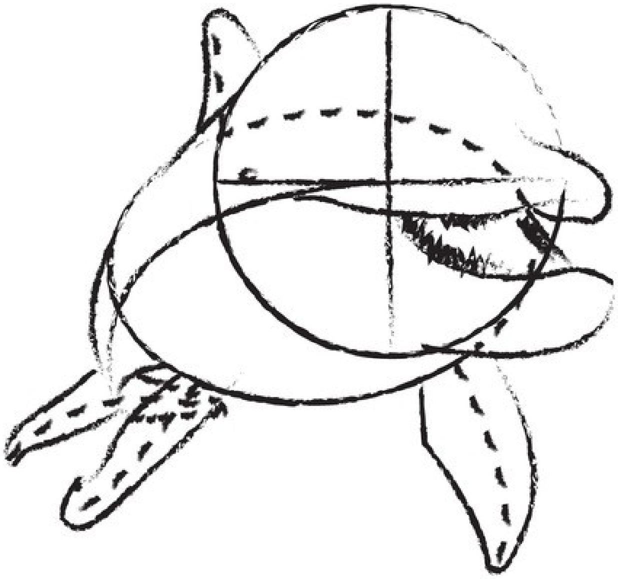
1º passo: trace a figura do círculo e divida-o em três partes iguais na metade inferior do círculo. Desenho o olho sobre o eixo horizontal.



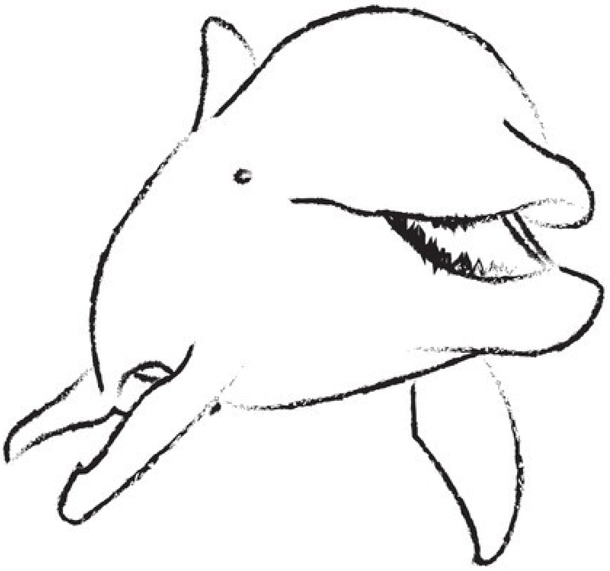
2º passo: em forma triangular marque a boca do golfinho.



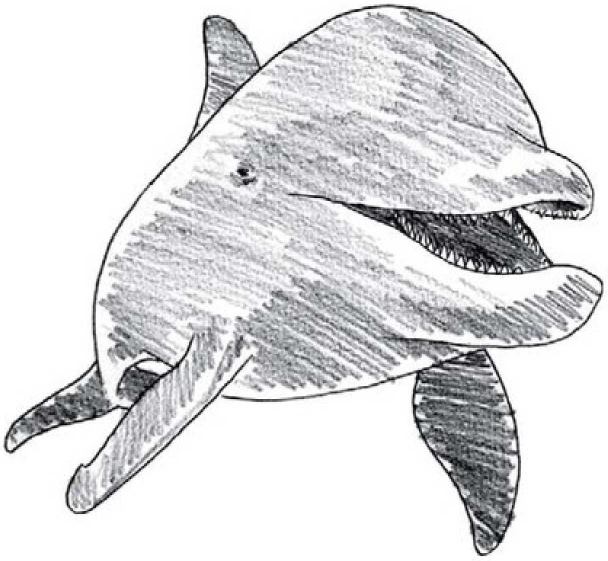
3º passo: a figura da elipse passa por dentro do círculo marca a posição do corpo. Linhas marcam a posição das nadadeiras, cauda e barbatana.



4º passo: faça o preenchimento da forma para definir a imagem do golfinho. Agora, marque a dentição.

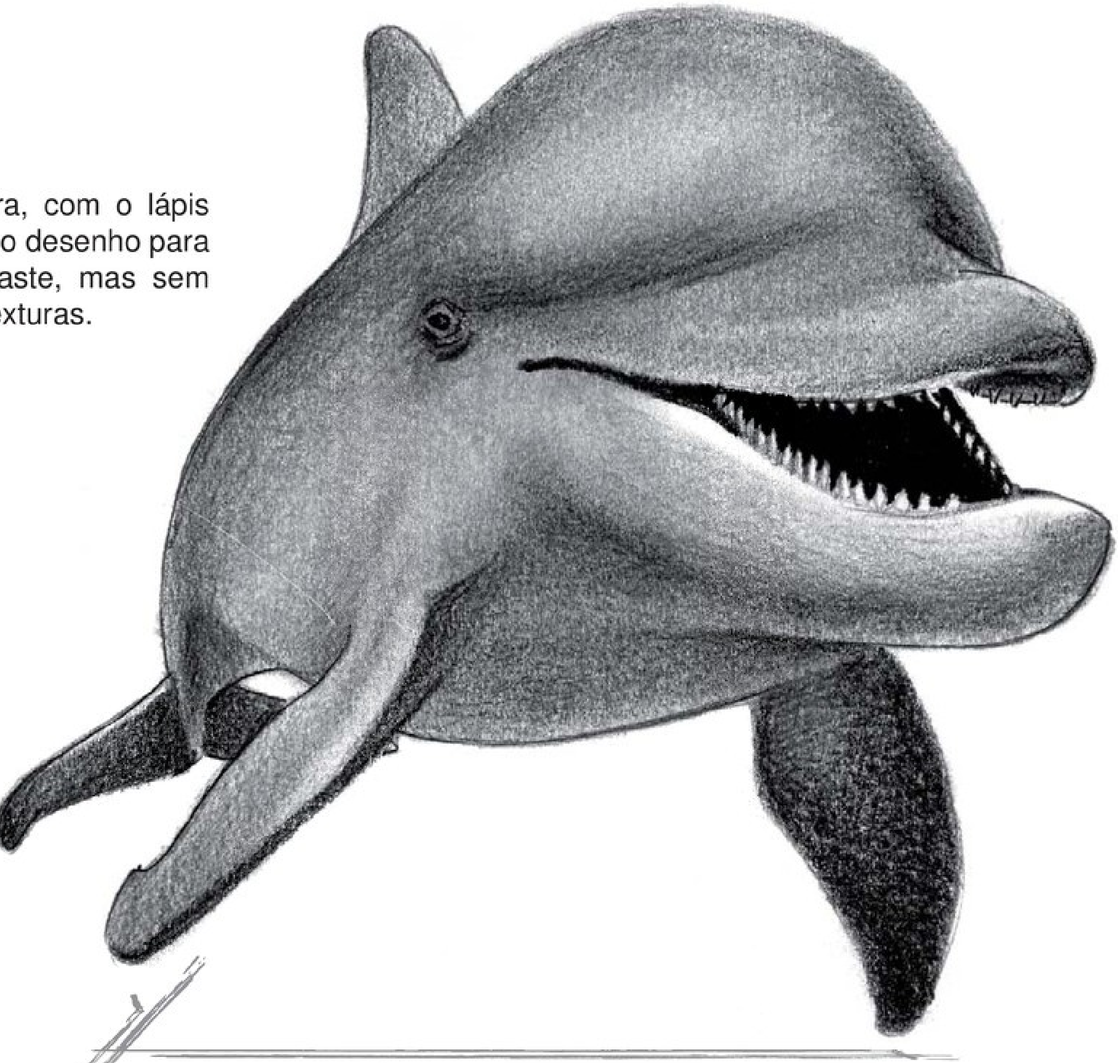


5º passo: deixe o desenho linear após retirar as linhas do esquema.



6º passo: o sombreamento em degradê é feito a partir da direção da luz.

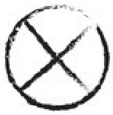
7º passo: agora, com o lápis 6B ou 8B, pinte o desenho para realçar o contraste, mas sem esquecer das texturas.

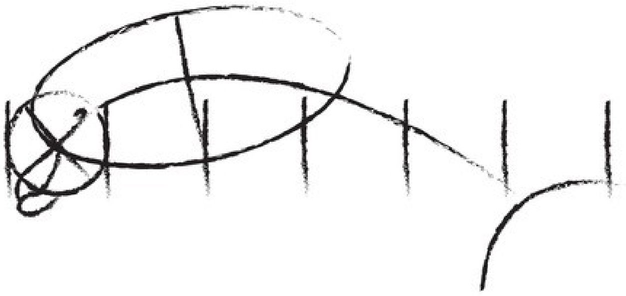


Faça o desenho várias vezes para alcançar bons resultados. Depois, faça outras referências.

Construção do corpo – vista de perfil

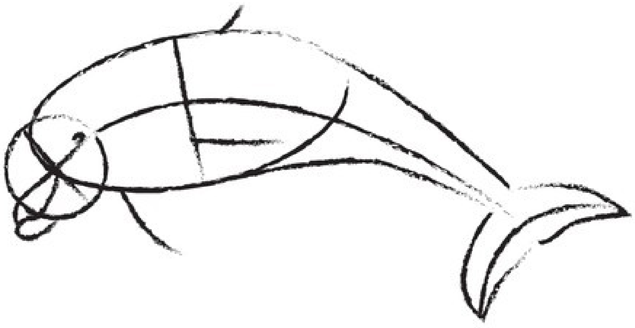
Vamos utilizar como modelo o movimento do salto, que deixa o golfinho com uma curvatura no corpo, feita por círculo, elipse, cone e um formato de meia-lua para a cauda.

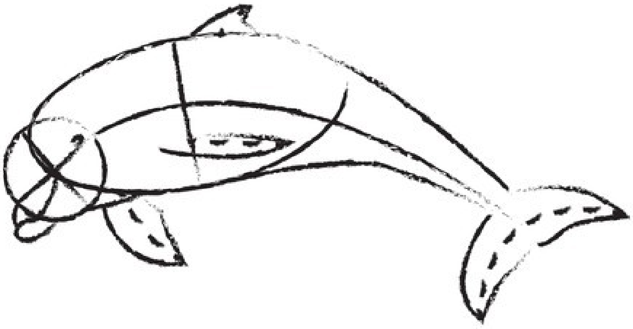




1º passo: faça um círculo com um “X” para a cabeça.

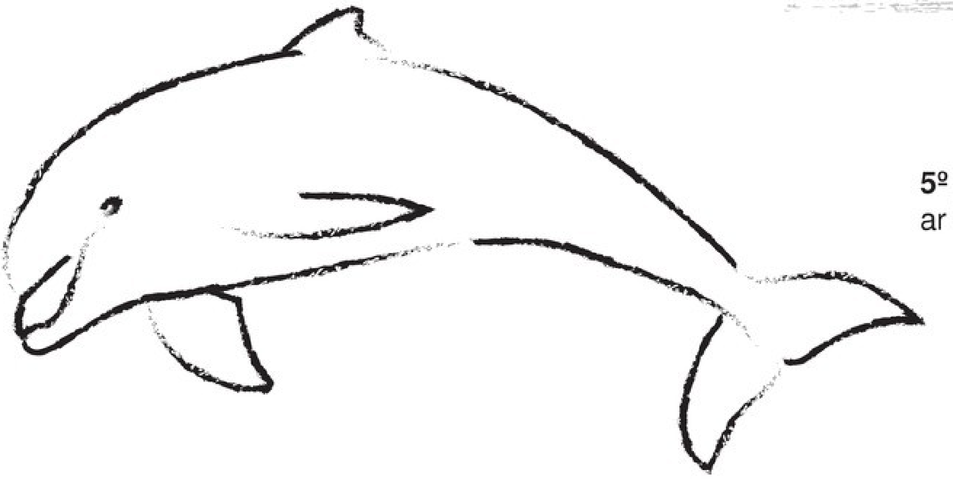
2º passo: a partir do círculo, faça uma linha curvada com a divisão de seis medidas de cabeça. Em três medidas, a passar pelo círculo, desenhe uma elipse. Abaixo, outra linha curva marca a nadadeira da cauda. Desenhe o olho e a boca do golfinho.





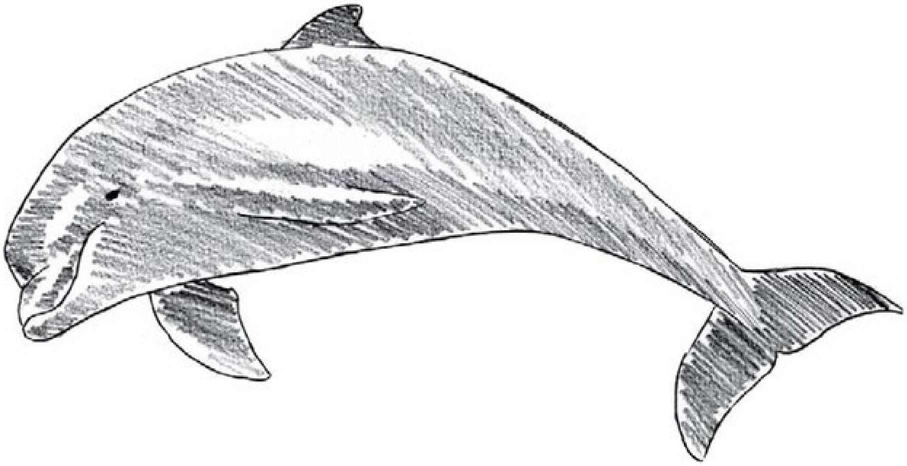
3º passo: a figura cônica dá forma à cauda, que termina na nadadeira em meia-lua. Insira linhas para marcar as nadadeiras e a barbatana.

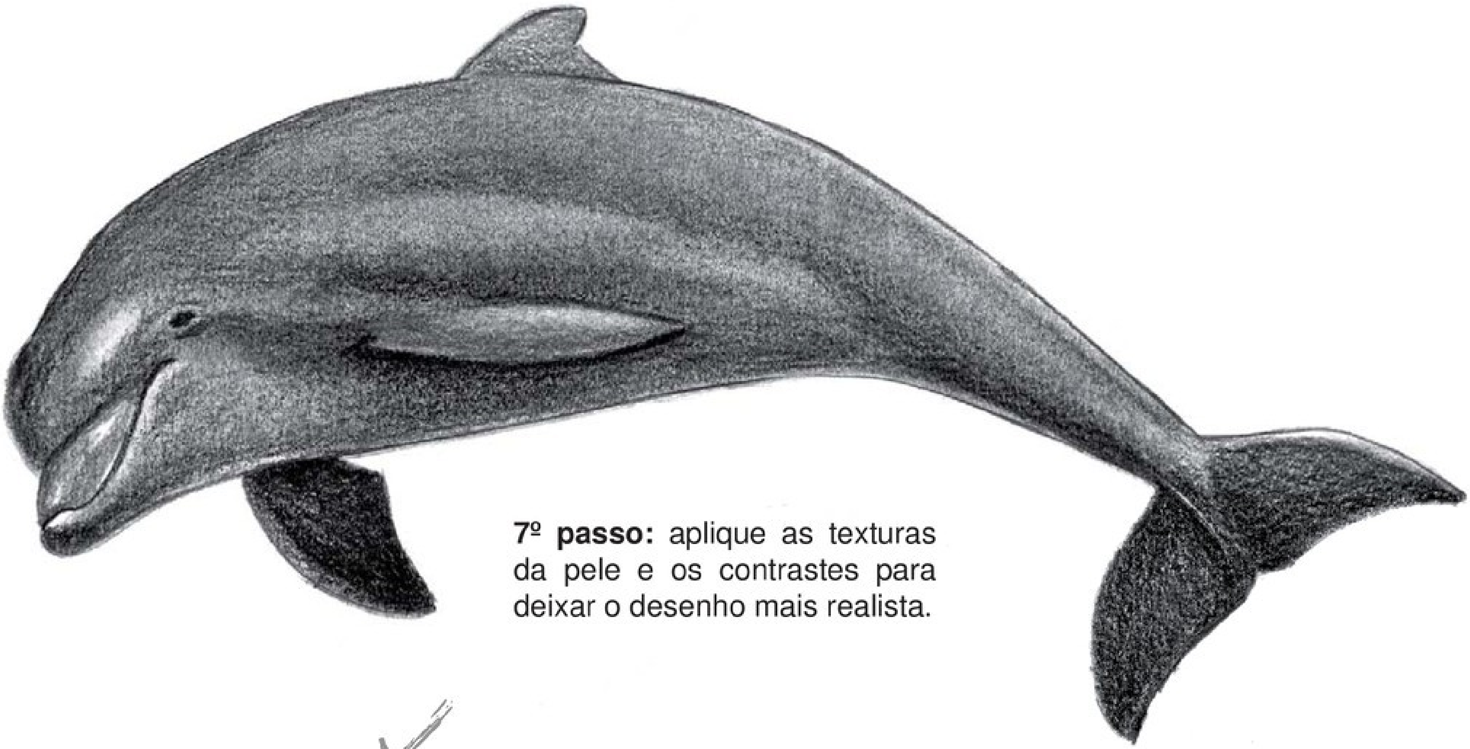
4º passo: faça o preenchimento para dar forma do golfinho.



5º passo: deixe o desenho linear sem as linhas de esboço.

6º passo: luzes e sombras em degradê fazem o volume do golfinho.

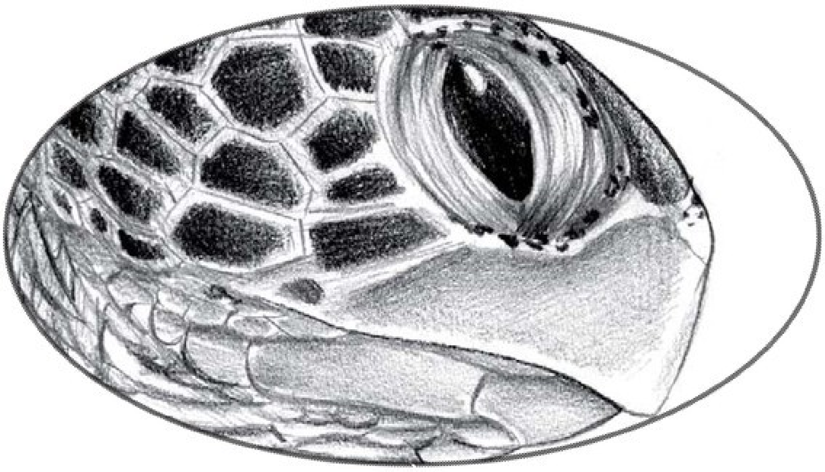




7º passo: aplique as texturas da pele e os contrastes para deixar o desenho mais realista.

Utilize referências de outros movimentos para desenhar, depois que tenha dominado os traços para criar esta figura.

Elementos da cabeça

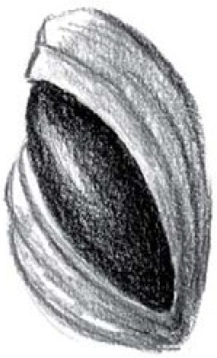


Tartaruga marinha é um réptil aquático que habita os oceanos em áreas tropicais e subtropicais. O tamanho das tartarugas marinhas adultas pode variar de 1m a 2m de comprimento. Elas podem chegar a uma velocidade de 70 km/h.

Olho

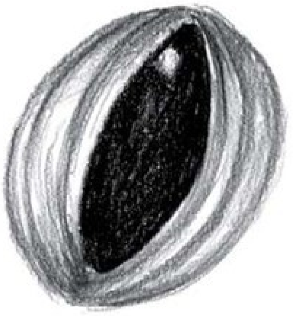
As tartarugas marinhas possuem olhos em forma de elipse em qualquer posição que a observamos. Estes estão localizados nas laterais da cabeça.

Perfil



Quando se vê uma tartaruga de frente os olhos aparentam a de uma máscara, com formas elípticas e íris escuras.

Frontal

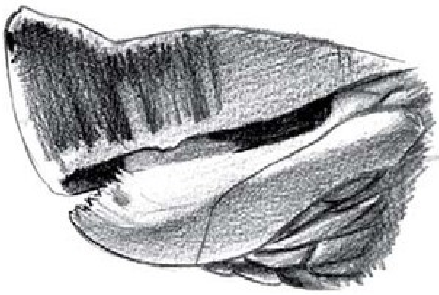


Com a cabeça vista de lado, o olho tem a forma elíptica e inclinada.

Boca

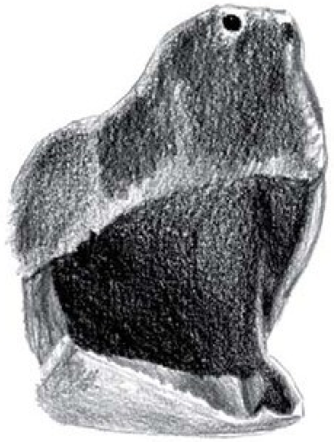
Sua boca não possui dentição, entretanto, a forte e dura mandíbula é capaz de cortar gravetos e até pedaços de carne, chegando a esmagar animais como moluscos e caranguejos.

Perfil



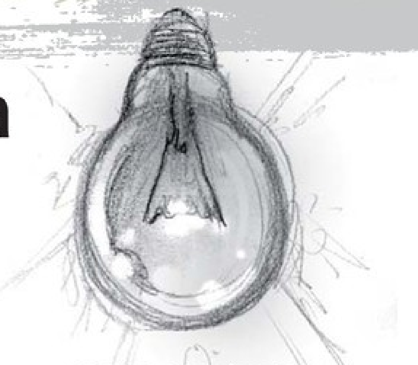
Com uma forma triangular, desenha-se o focinho e a boca.

Frontal



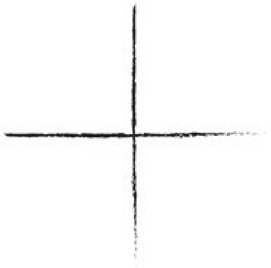
Para desenhar o focinho de frente, utiliza-se a forma cuboide.

Luz, sombra e textura

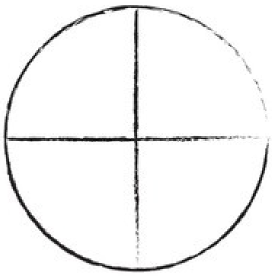


Já foi citado repetidas vezes o passo a passo para se fazer um bom desenho, como a linha, a forma, o volume, a textura e a luz e a sombra para se chegar ao contraste. Todavia para que este desenho fique mais realista você vai precisar resolver alguns paramêtros como: Dominar o desenho a fazê-lo por partes, e, não como um todo de única vez. Sempre preste atenção aos pormenores por mais insignificante que possa parecer, a Observação é muito importante. Para se desenhar bem não há mágica, têm que desenvolver a arte de ver e praticar o máximo possível.

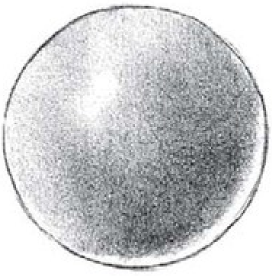
Desenhando uma esfera



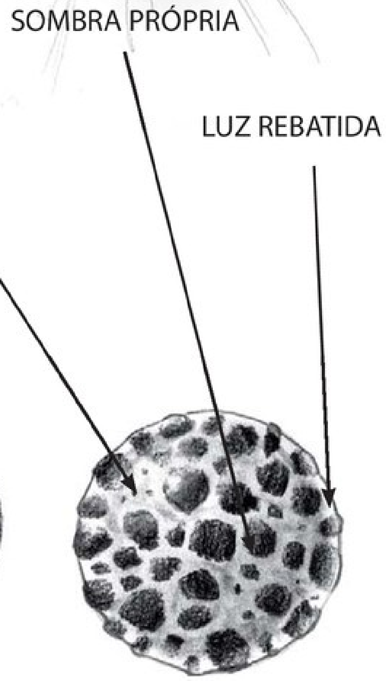
Inicie o desenho pelos eixos de tamanhos iguais nas pontas.



Faça o círculo ao unir as quatro pontas.



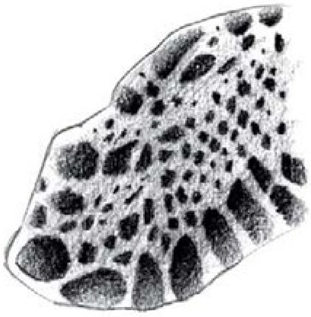
Direcione a luz e inicie o sombreamento para dar volume.

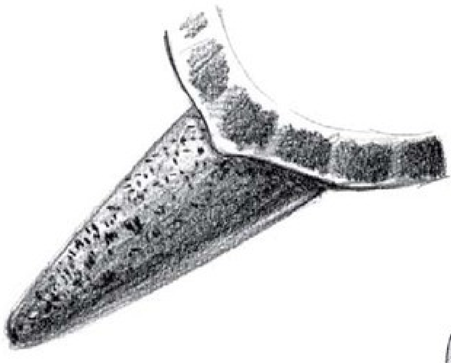


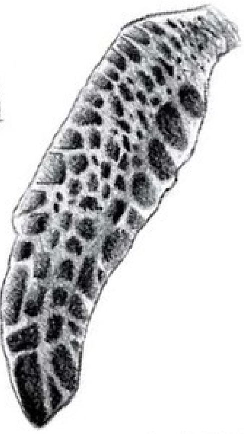
Agora, faça a textura do casco da tartaruga e aplique o contraste.

Textura

As tartarugas marinhas possuem as nadadeiras dianteiras similares às pás de um remo. As nadadeiras traseiras tem formato parecido a uma folha pontiaguda, como na tartaruga verde, ou elíptica, na tartaruga oliva.

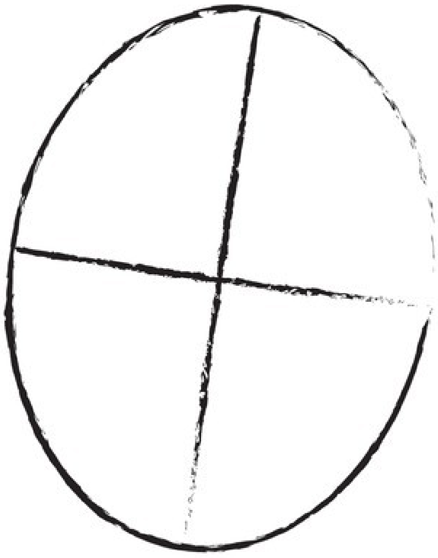




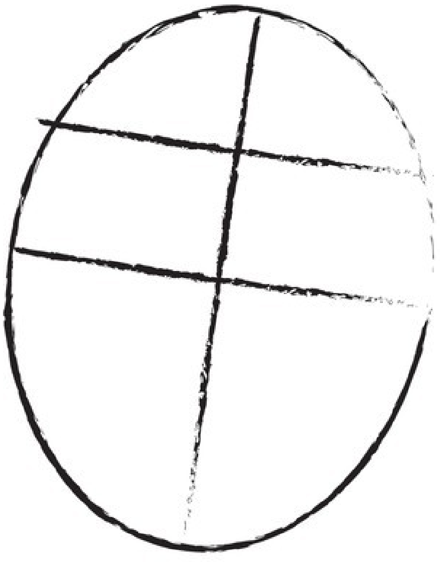


Construção da cabeça – vista frontal

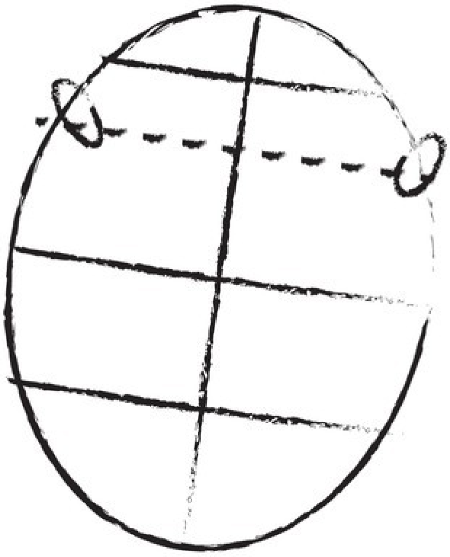
A construção da cabeça começa com uma elipse e, posteriormente, inserimos algumas formas feitas por linhas irregulares para representar a rugosidade de sua pele.



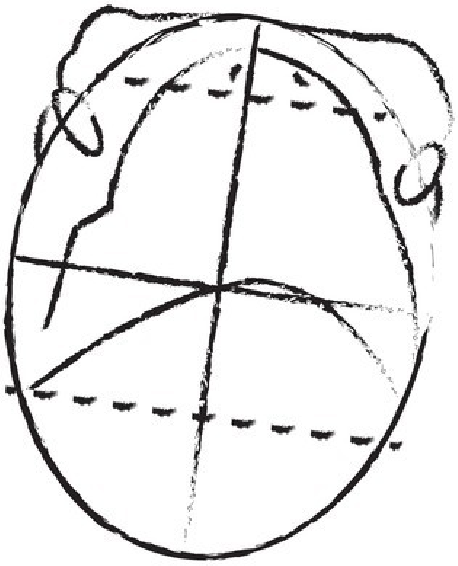
1º passo: desenho um eixo levemente inclinado para marcar a elipse em posição vertical.



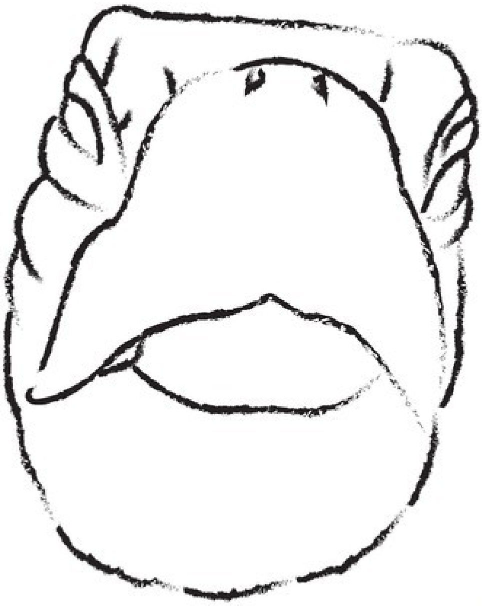
2º passo: divida a parte superior ao meio.



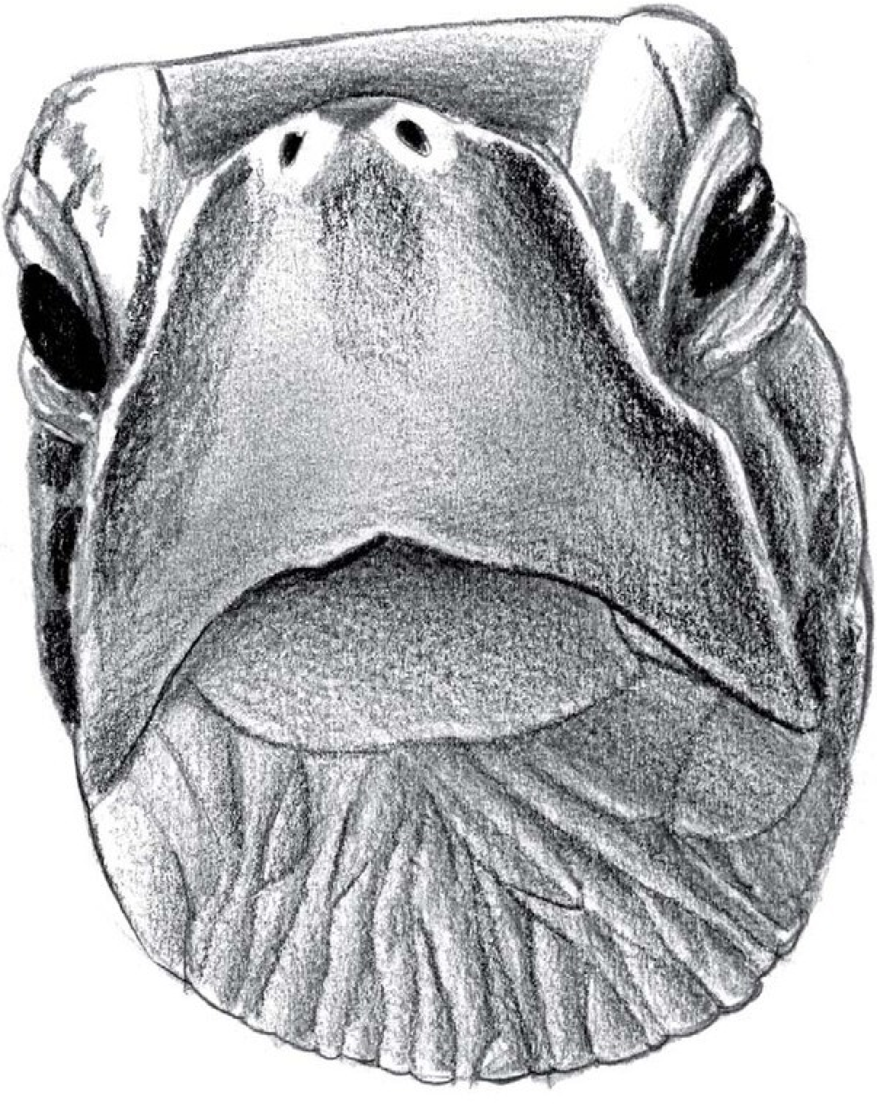
3º passo: nesta linha de divisão, marque os olhos próximos a laterais da figura. Crie uma nova divisão acima e outra abaixo para definir a figura da tartaruga.

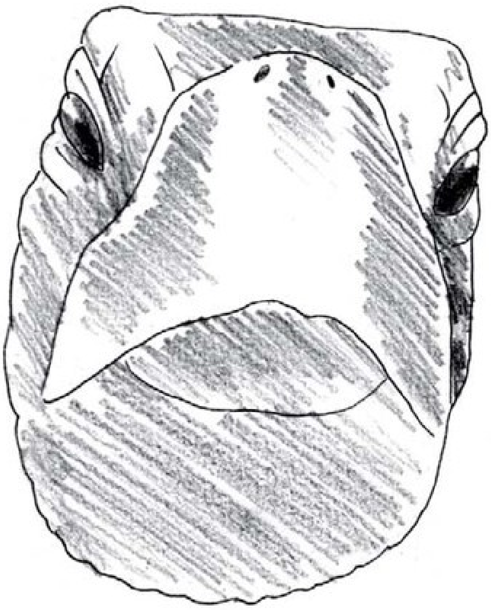


4º passo: acima da elipse, trace uma forma retilínea para a cabeça achatada. A parte do nariz e a boca têm linhas curvas.



5º passo: apague as linhas auxiliares. Faça os detalhes internos da cabeça, como rugas, narinas e mandíbula. Pinte os olhos. Deixe a figura linear.



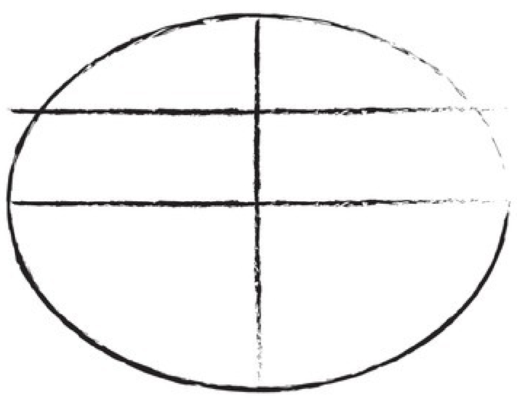


6º passo: trabalhe as àreas de luminosidade e escureça para dar volume em tonalidades de degradês.

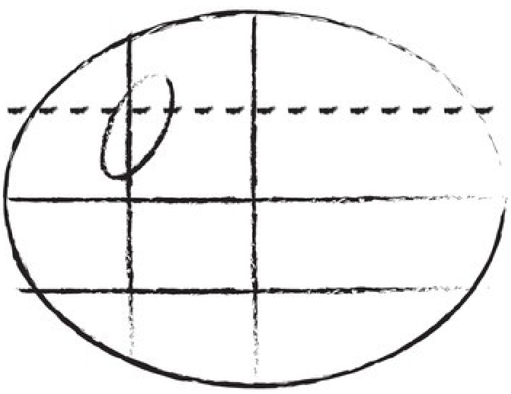
7º passo: as texturas são feitas pela variação destes degradês. O contraste de contra-luz são marcados por áreas com luz extrema e sombras bem escuras.

Construção da cabeça – vista de perfil

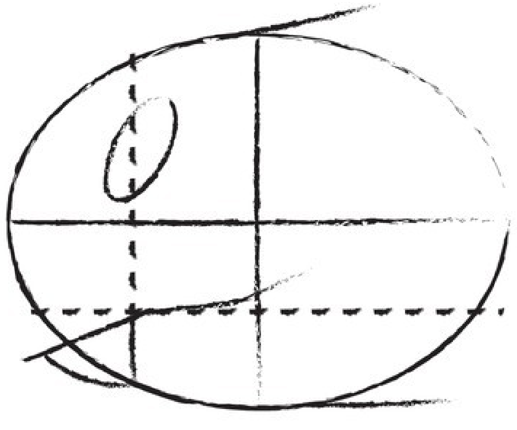
A forma elíptica não deve ser ignorada na construção do desenho da cabeça do animal, uma vez que ela é a base do desenho. Linhas e outras figuras ajudam a compor a imagem.



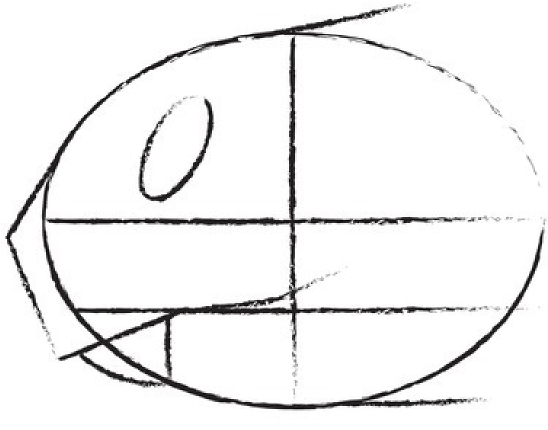
1º passo: faça uma elipse com eixo e divida-a na parte superior.



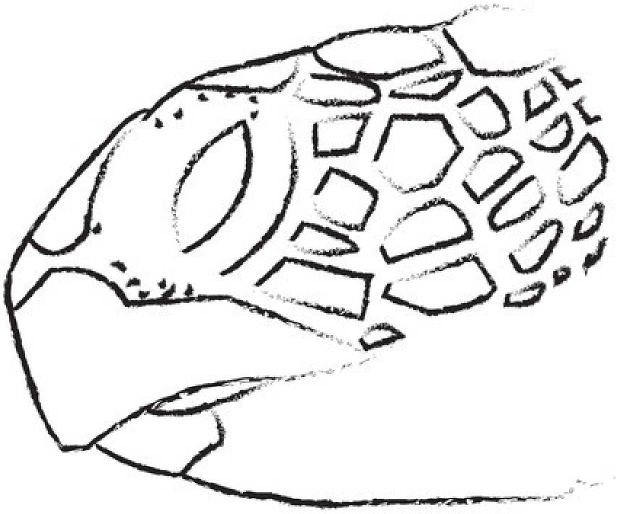
2º passo: trace uma elipse inclinada para o olho e outra divisão é feita abaixo.

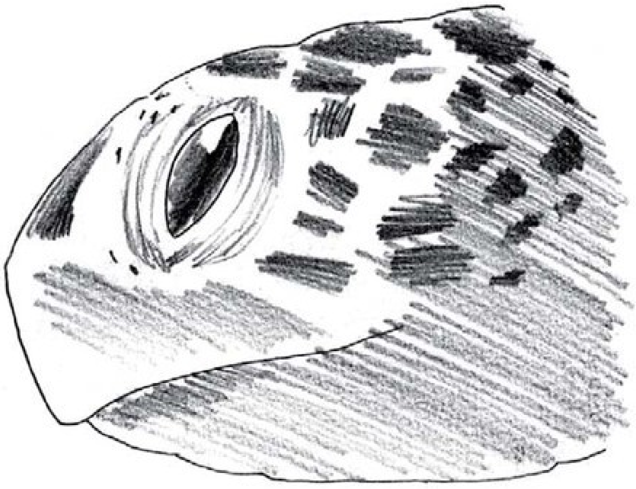


3º passo: desenhe uma linha inclinada acima e outra horizontal abaixo para dar forma à cabeça. A combinação de outra linha inclinada com uma curva faz a boca e a mandíbula da tartaruga.



4º passo: insira duas linhas inclinadas mais a frente da elipse para formar o nariz e o maxilar.

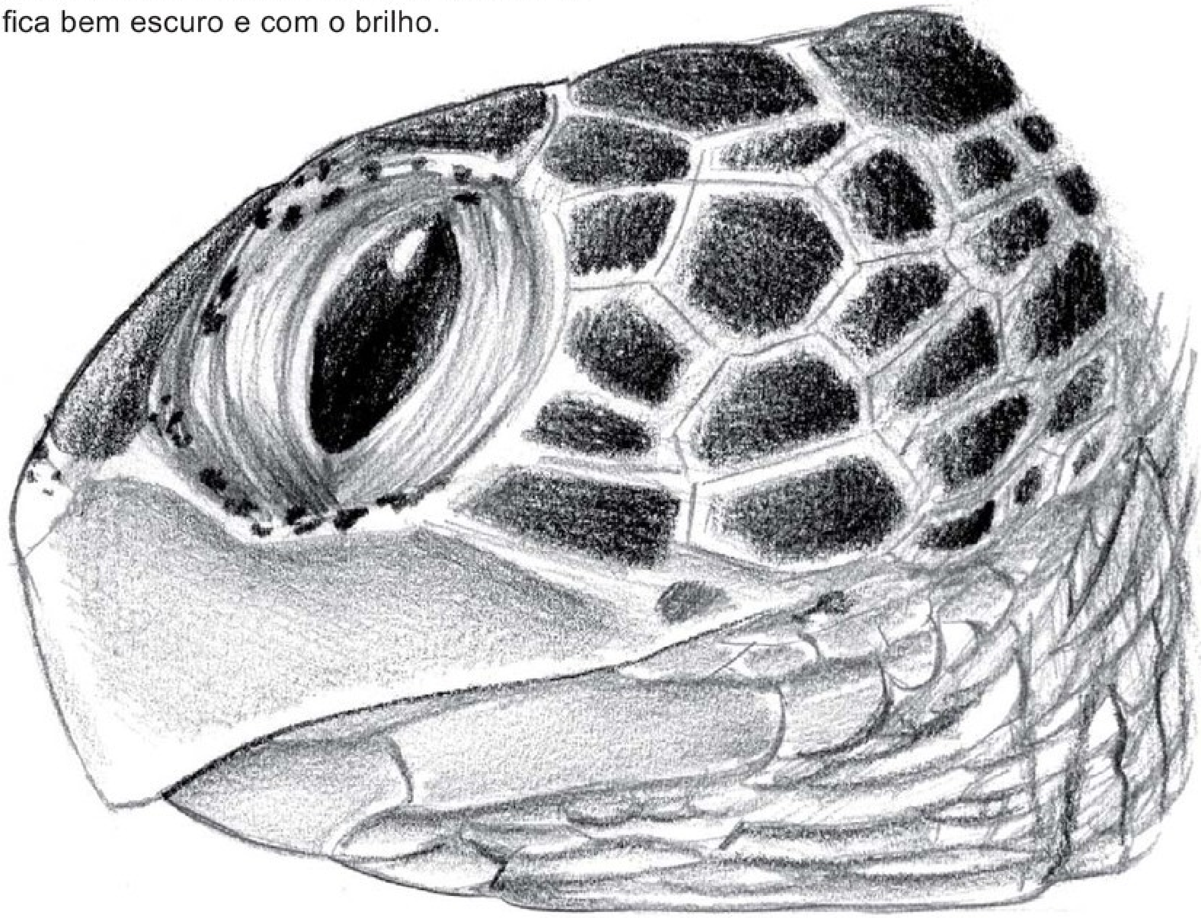




5º passo: dê forma à cabeça, desenhando todos os elementos, como as manchas, em formas geométricas irregulares. Todo o desenho fica linear.

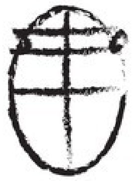
6º passo: faça o sombreamento para dar volume através dos tons em degradês.

7º passo: coloque luz, sombra e contra-luz, marcando tanto o volume como a textura. O olho fica bem escuro e com o brilho.

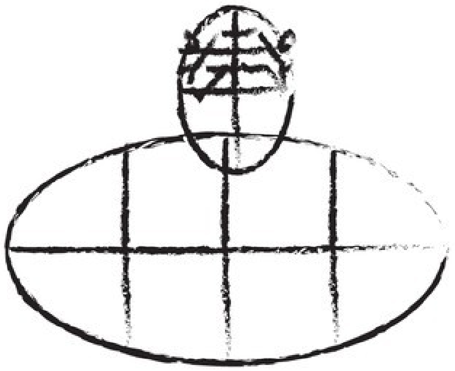


Construção do corpo – vista frontal

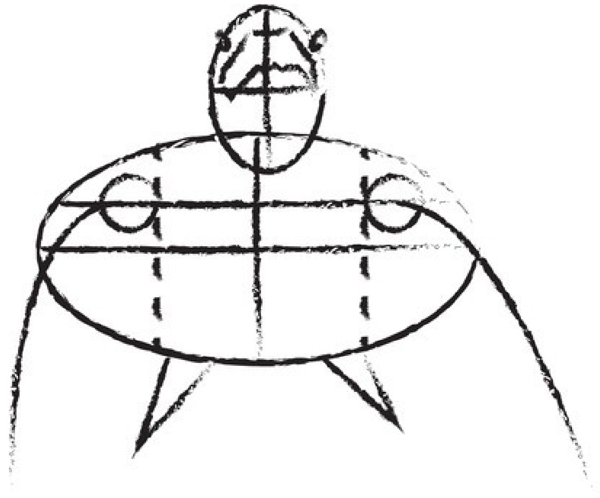
As elipses ficam em diferente posições. A figura da cabeça fica na posição vertical e o corpo se mostra arredondado, na horizontal. Formas triangulares serão utilizadas para dar forma às nadadeiras.



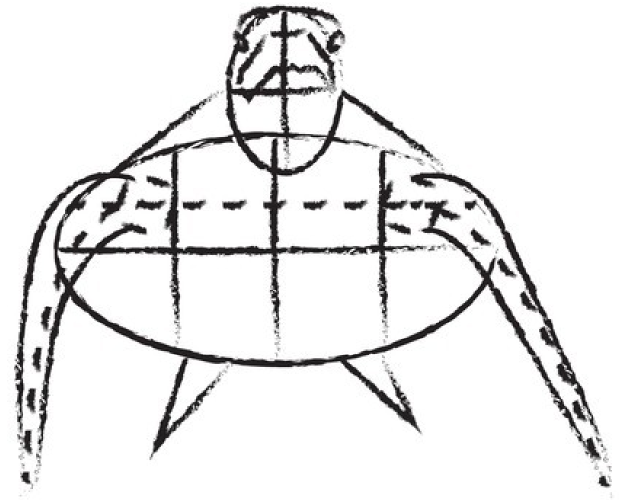
1º passo: um eixo é utilizado para marcar a elipse em posição vertical, cuja parte superior é dividida em três partes. Nesta linha de divisão, marque os olhos próximos às laterais da elipse.



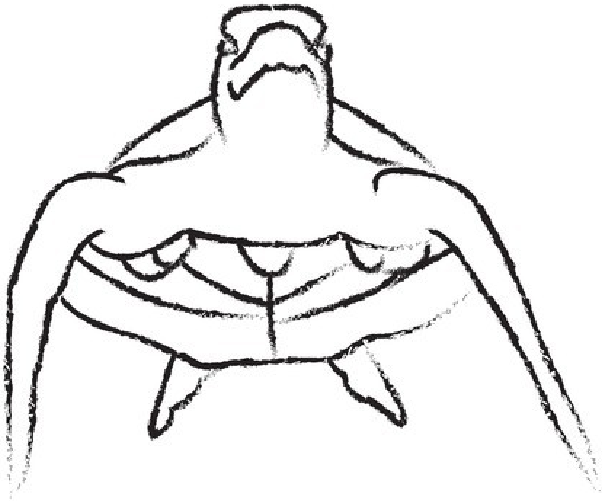
2º passo: acima da elipse, trace uma forma retílinea para a cabeça achatada. A parte do nariz e a boca tem linhas curvas. A elipse maior é dividida em quatro partes.



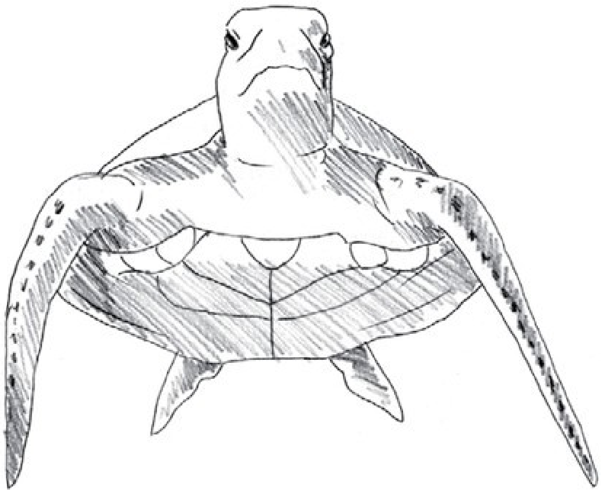
3º passo: dois pequenos círculos determinam a largura das nadadeira dianteiras e dois triângulos as traseiras.



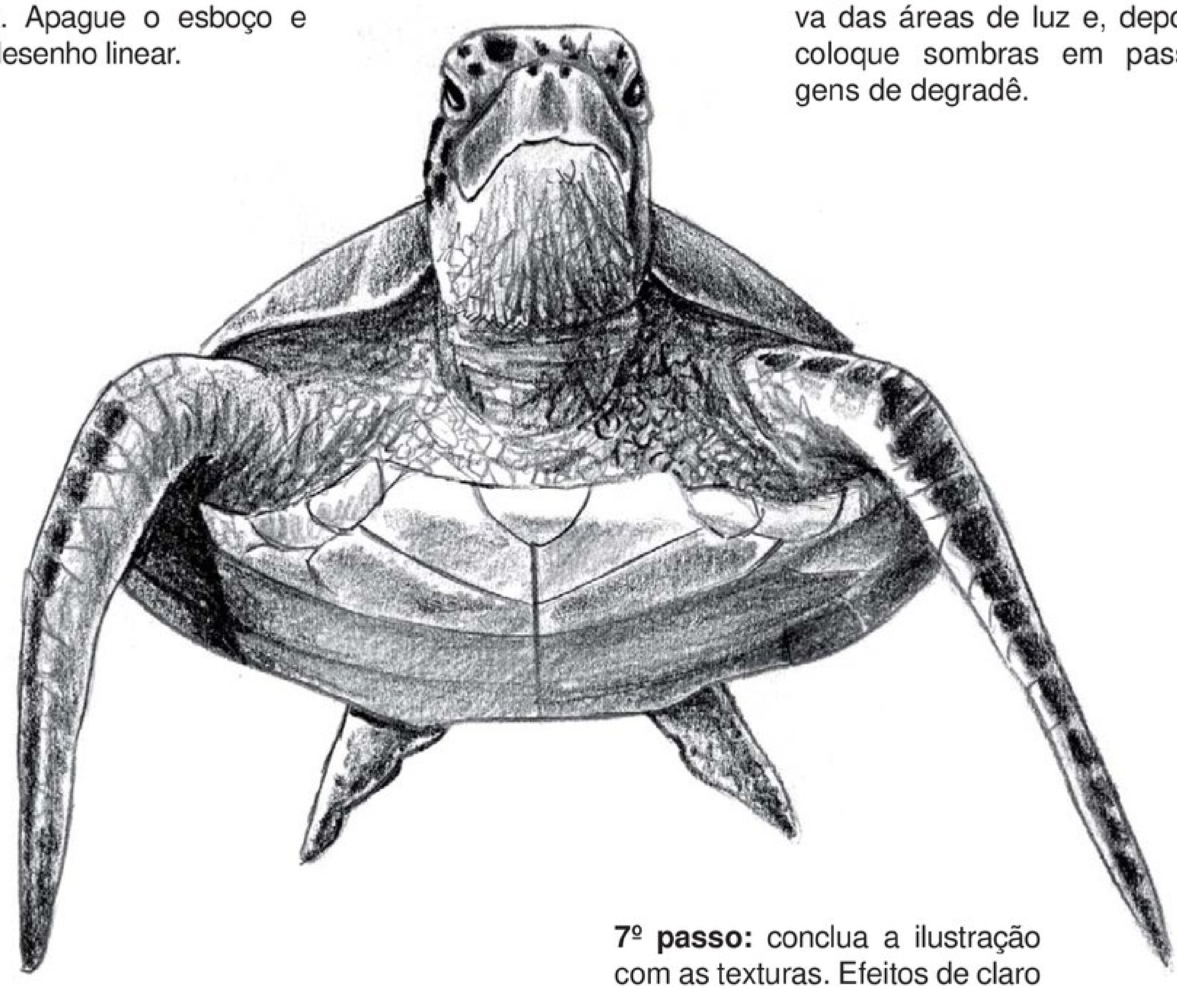
4º passo: faça o preenchimento nas nadadeiras e no casco do animal.



5º passo: detalhe o ventre da tartaruga. Apague o esboço e deixe o desenho linear.



6º passo: trabalhe com a reserva das áreas de luz e, depois, coloque sombras em passagens de degradê.

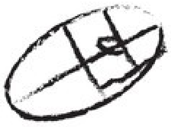


7º passo: conclua a ilustração com as texturas. Efeitos de claro e escuro fazem os contrastes.

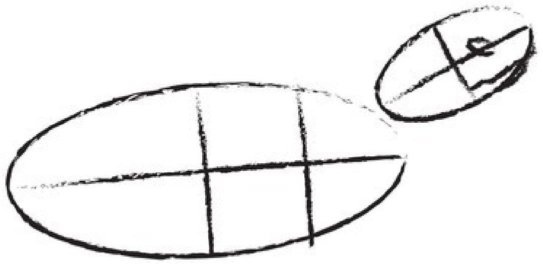
Utilize outros movimentos como referência, depois de ter dominado este modelo.

Construção do corpo – vista de perfil

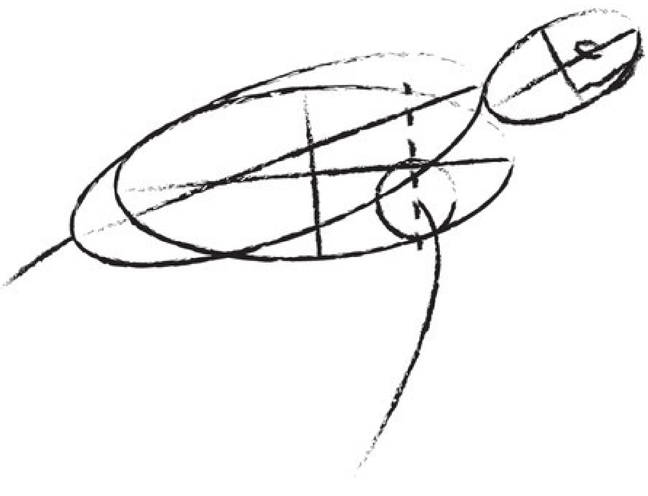
Se ainda há dúvidas sobre o motivo dos esquemas, lembre-se que as formas geométricas e as proporções das medidas dão mais segurança ao desenho quanto a veracidade das formas. No animal de perfil, utilizaremos a elipse.



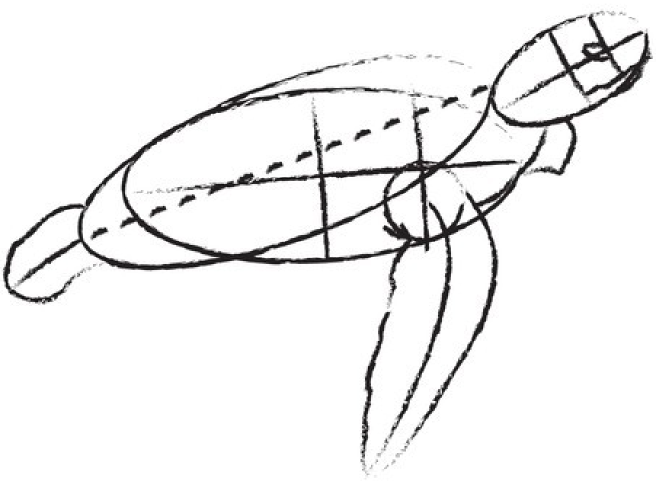
1º passo: pelo eixo, uma elipse é feita e dividida em duas partes em sua lateral. Uma elipse inclinada marca a posição do olho e uma linha irregular marca a boca.



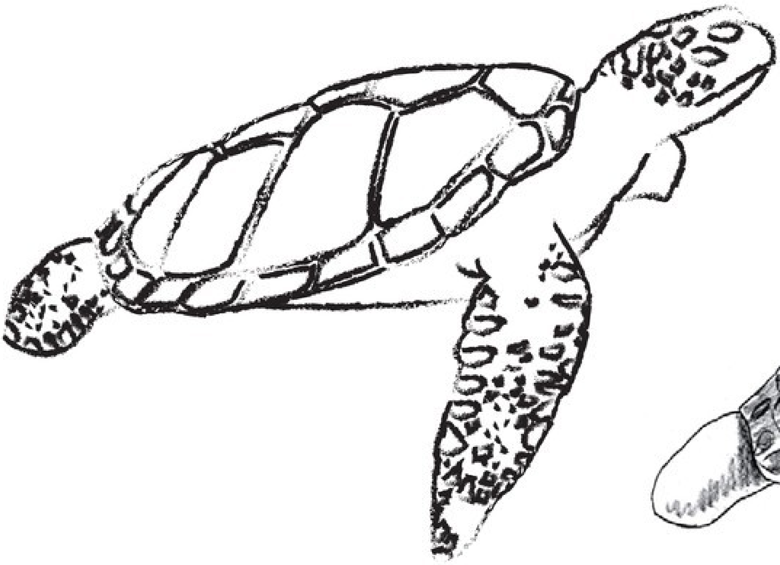
2º passo: o corpo também é esboçado com a figura geométrica da elipse, dividida ao meio após a linha de eixo.



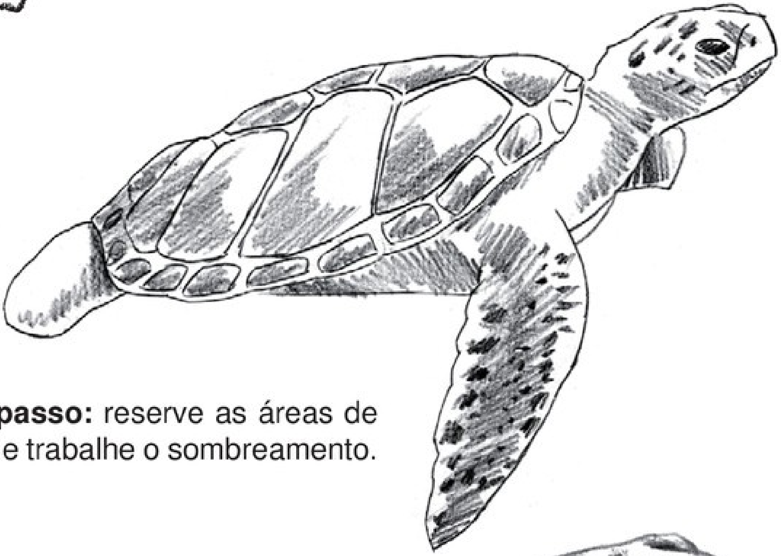
3º passo: sobre a primeira elipse, por meio de um eixo inclinado, desenhe outra elipse para o casco. A nadadeira frontal se faz com um círculo e uma linha curva. Insira outra linha para a nadadeira traseira.



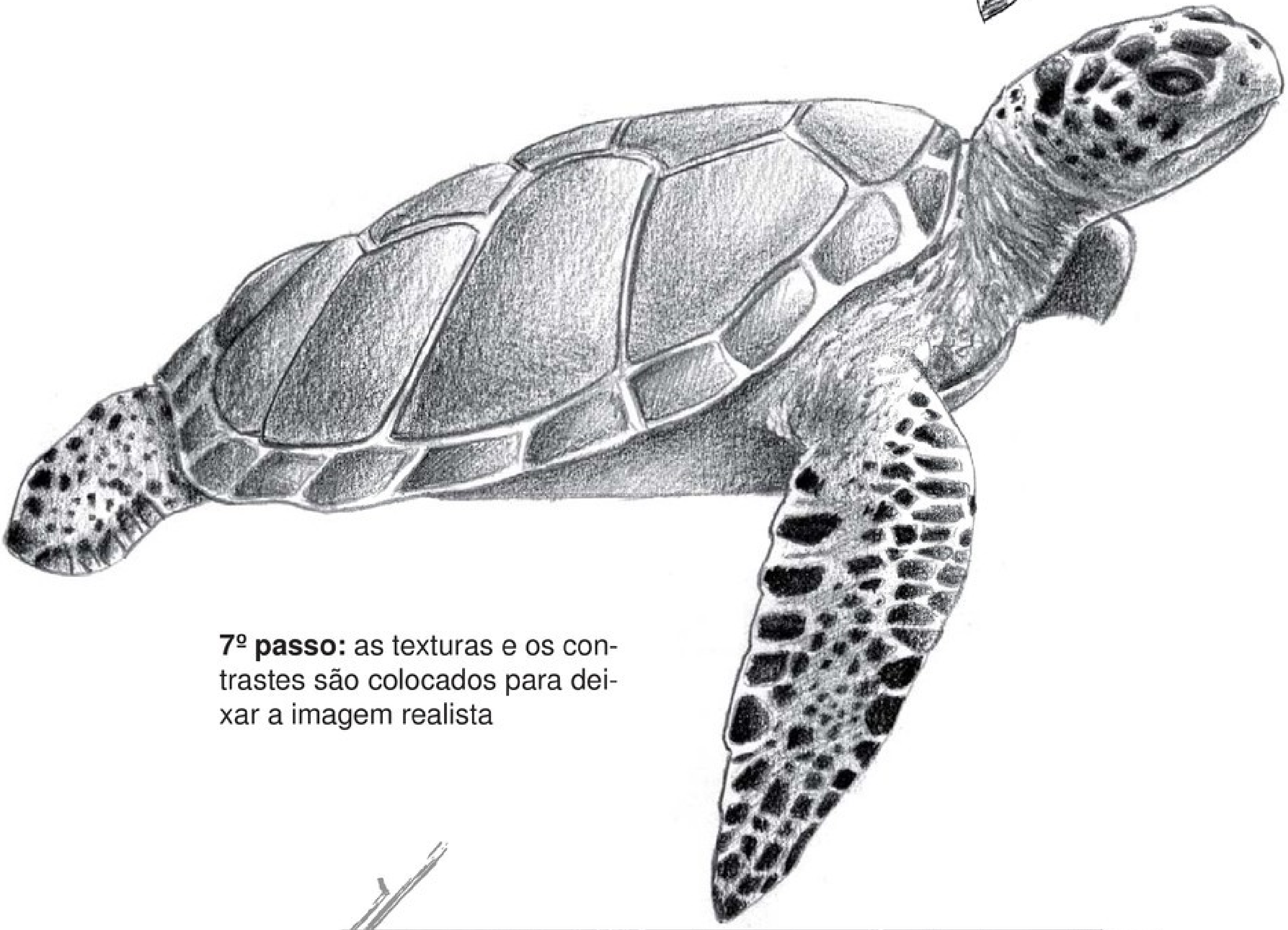
4º passo: insira um triângulo para criar a nadadeira abaixo da cabeça e as outras, conforme o modelo.



5º passo: apague as linhas de esboço e detalhe a figura, deixando-a linear.



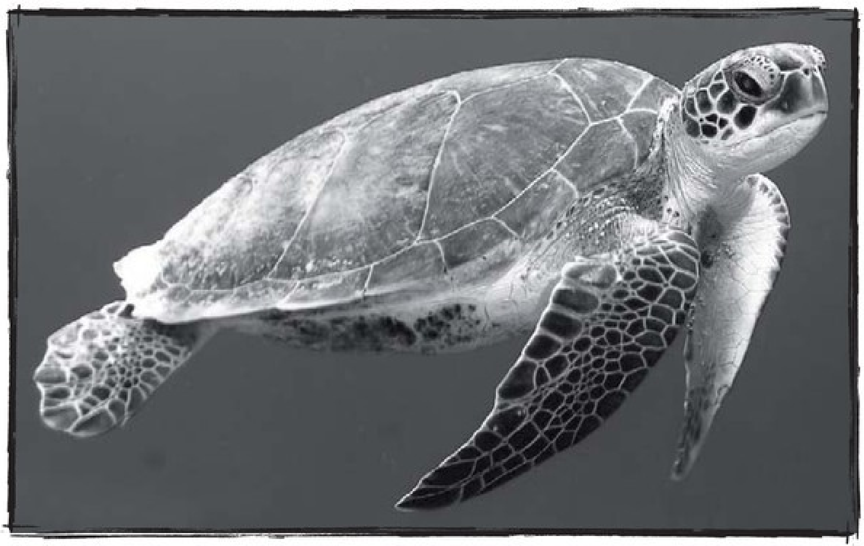
6º passo: reserve as áreas de luz e trabalhe o sombreamento.



7º passo: as texturas e os contrastes são colocados para deixar a imagem realista

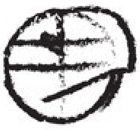
Estude outros movimentos e locais onde vive a tartaruga marinha. É importante conhecer bem o animal, antes de desenhá-lo.

Referência da tartaruga marinha



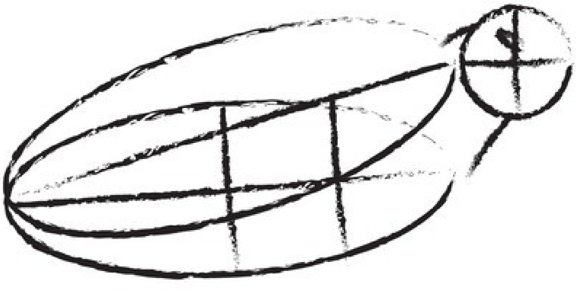
Divulgação/pixabay/Unsplash

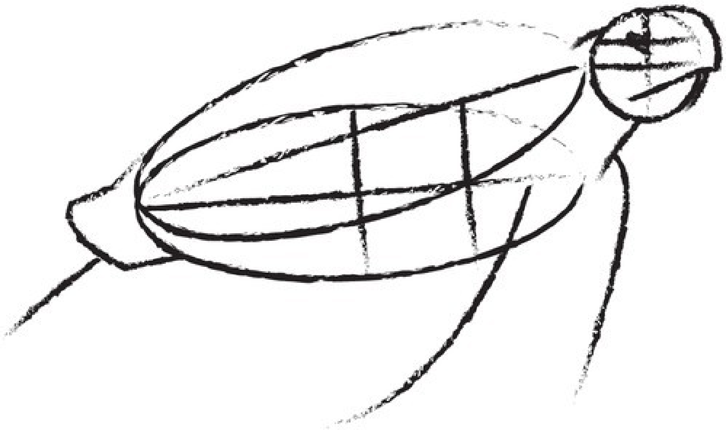
1º passo: a escolha da foto é muito importante e decisiva para o resultado final do desenho.



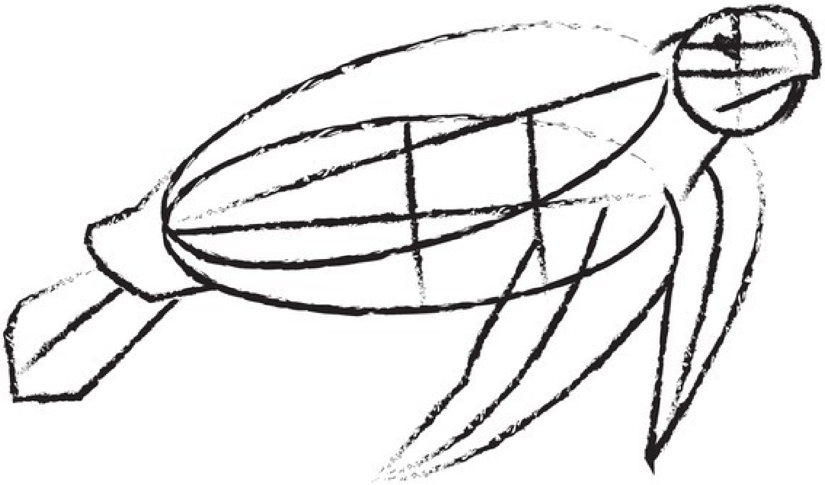
2º passo: faça o desenho da cabeça com um círculo. Ache a posição do olho e marque o perfil da tartaruga com traço arredondado.

3º passo: trace duas elipses sobrepostas para o corpo e o casco.

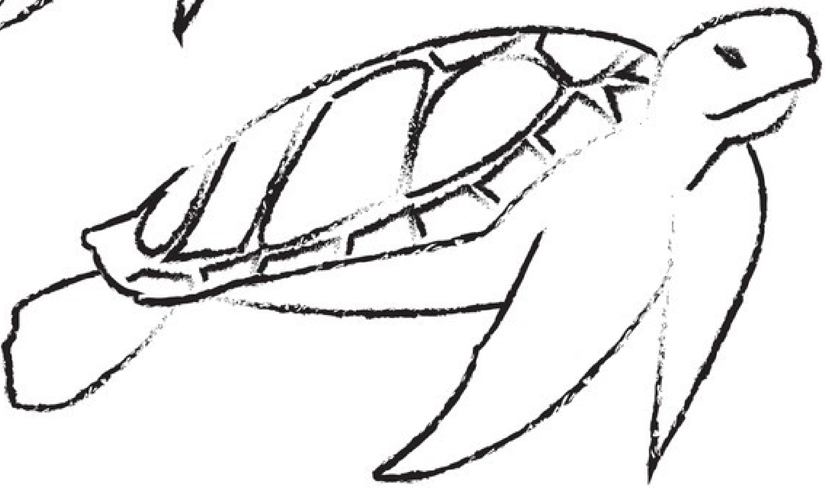




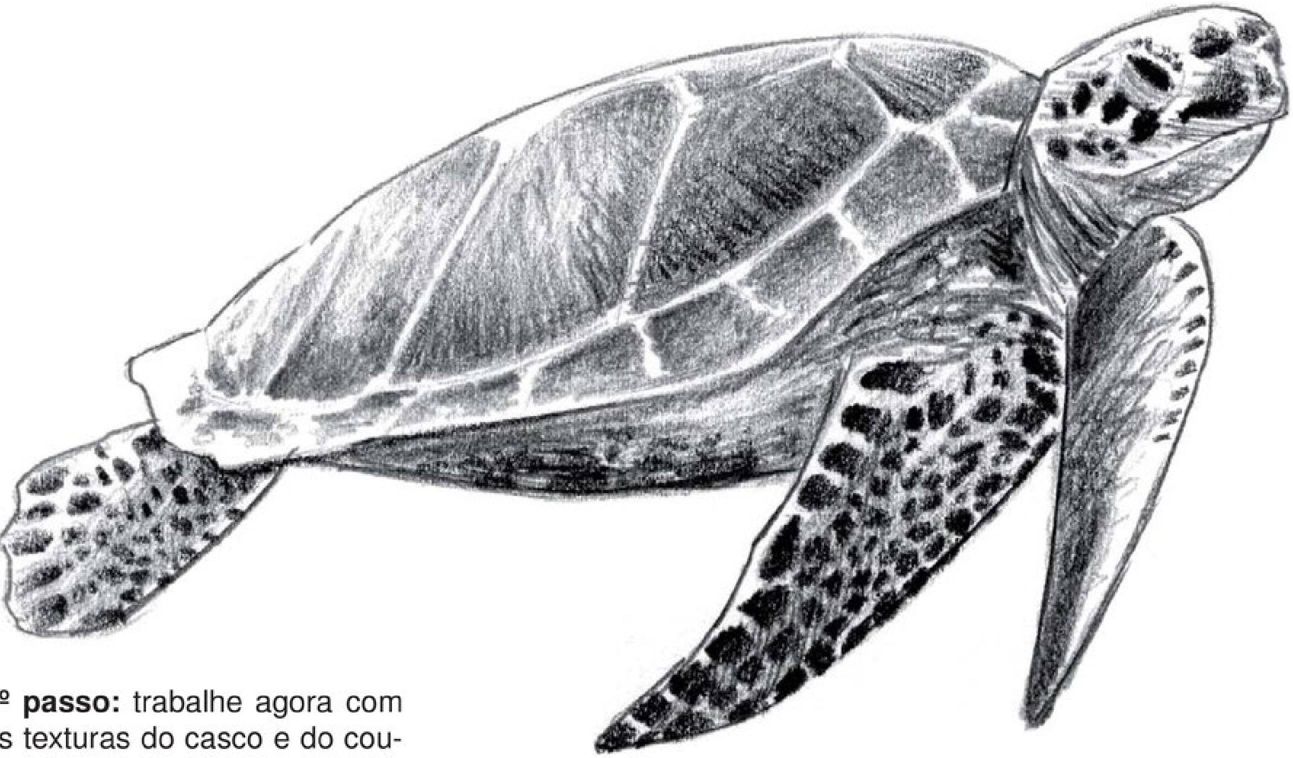
4º passo: desenhe linhas curvadas para as nadadeiras.



5º passo: faça o preenchimento das formas para dar o aspecto da tartaruga.

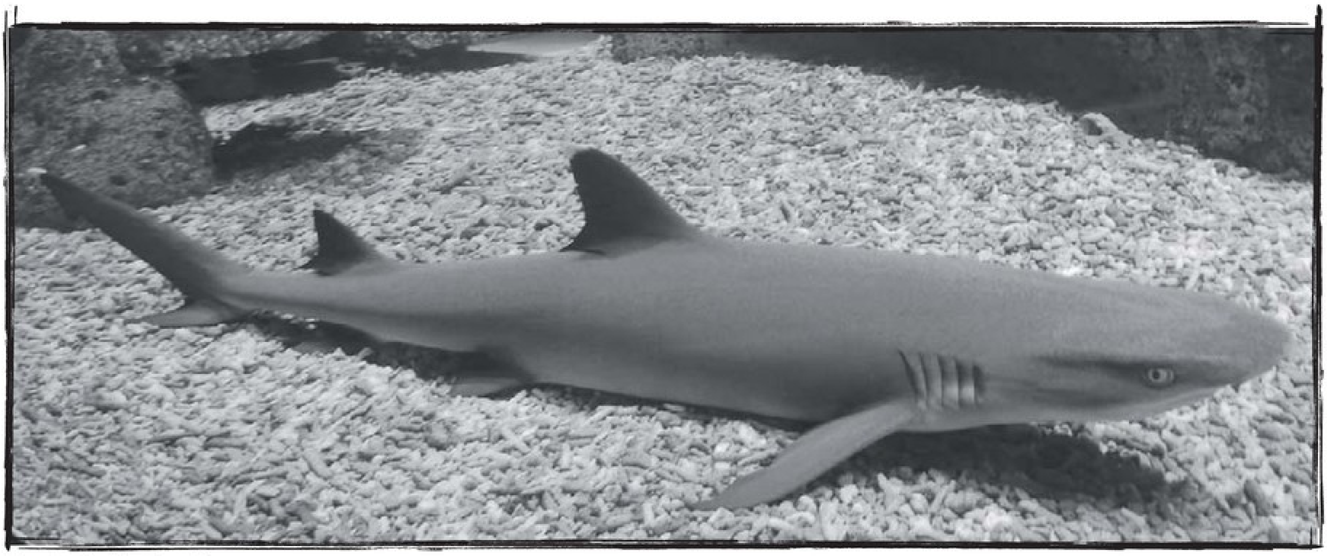


6º passo: com o desenho linear, detalhe a figura.



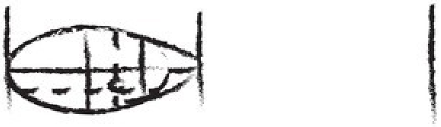
7º passo: trabalhe agora com as texturas do casco e do couro. Em seguida, faça a luz e a sombra para dar contrastes.

Referência do tubarão



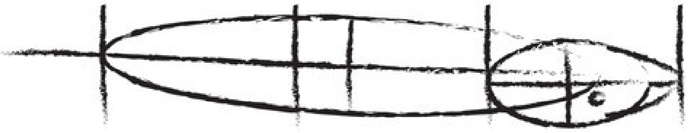
Divulgação/pixabay/skeeze

1º passo: escolha a imagem. Nesta foto, é possível ver toda a beleza a a forma aerodinâmica do tubarão.

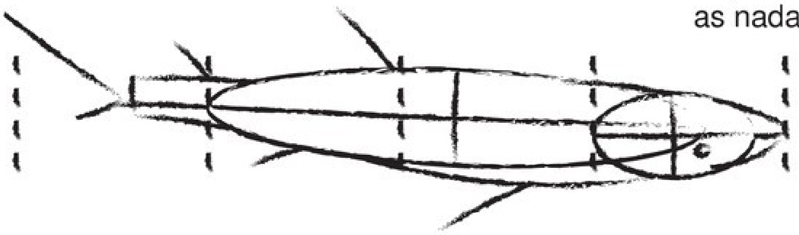


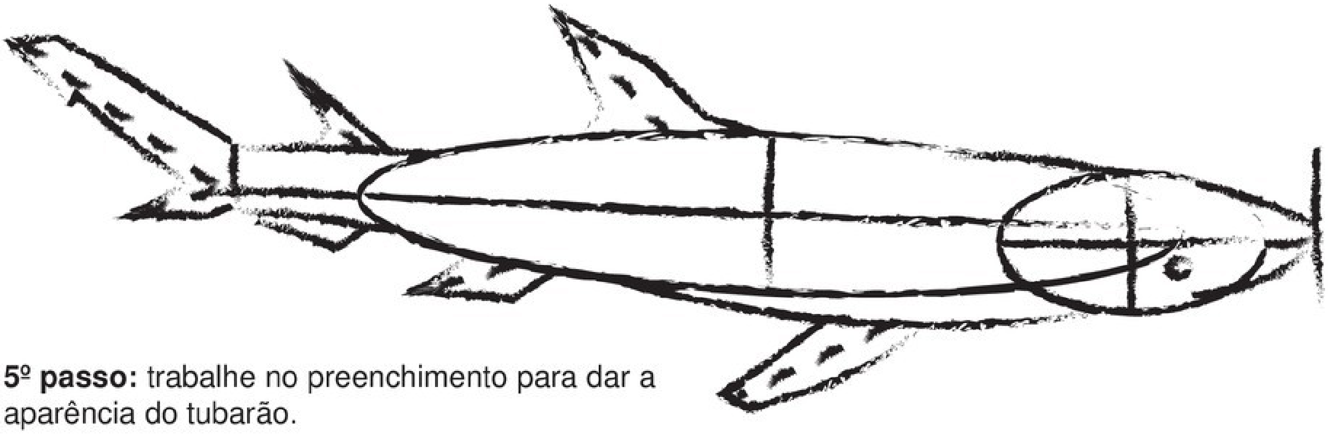
2º passo: esboce a cabeça com uma forma ovalada, dividida ao meio. Marque o olho circular sobre a linha de divisão.

3º passo: faça uma elipse estreita e alongada com eixo, passando por dentro da cabeça.

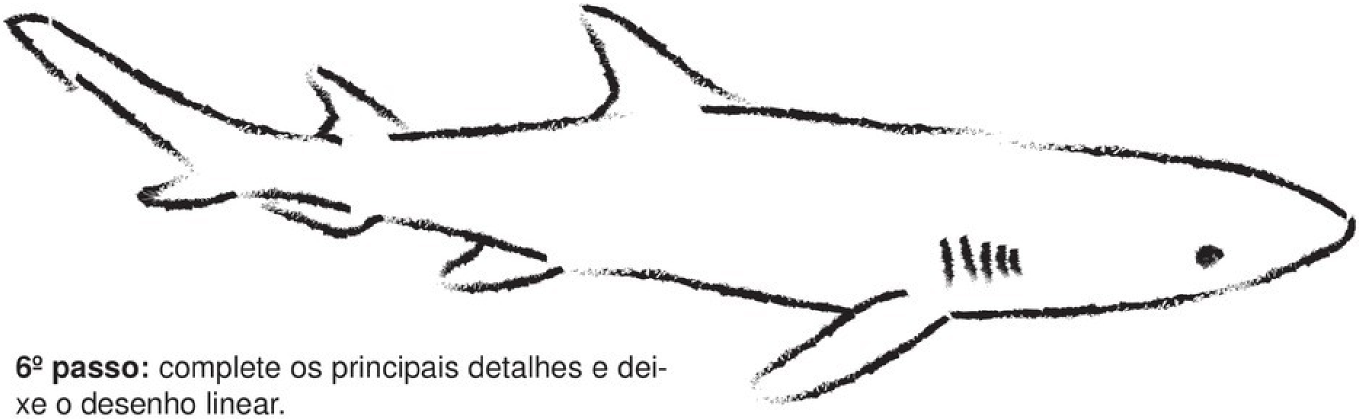


4º passo: para a cauda, use uma forma retangular, terminada em "Y". Insira linhas para marcar as nadadeiras.

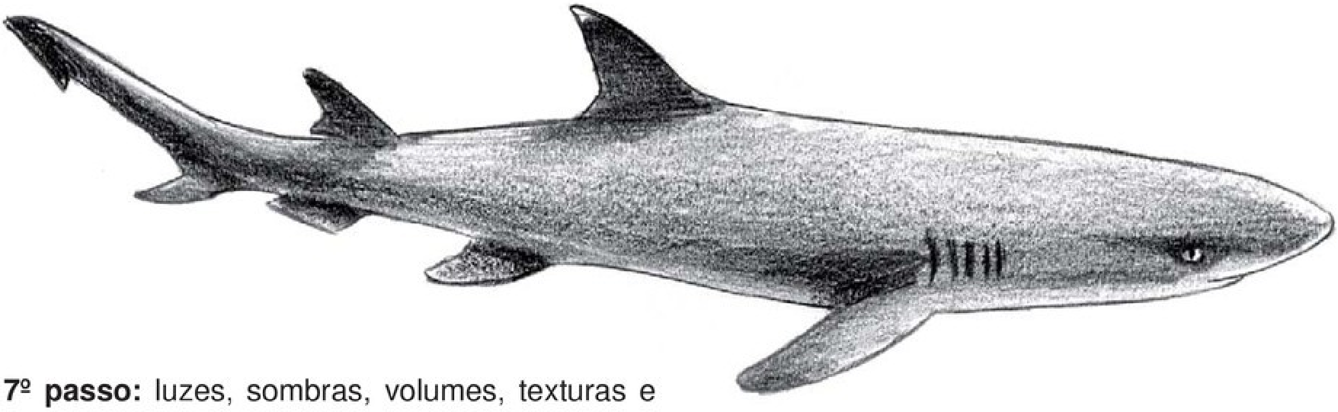




5º passo: trabalhe no preenchimento para dar a aparência do tubarão.

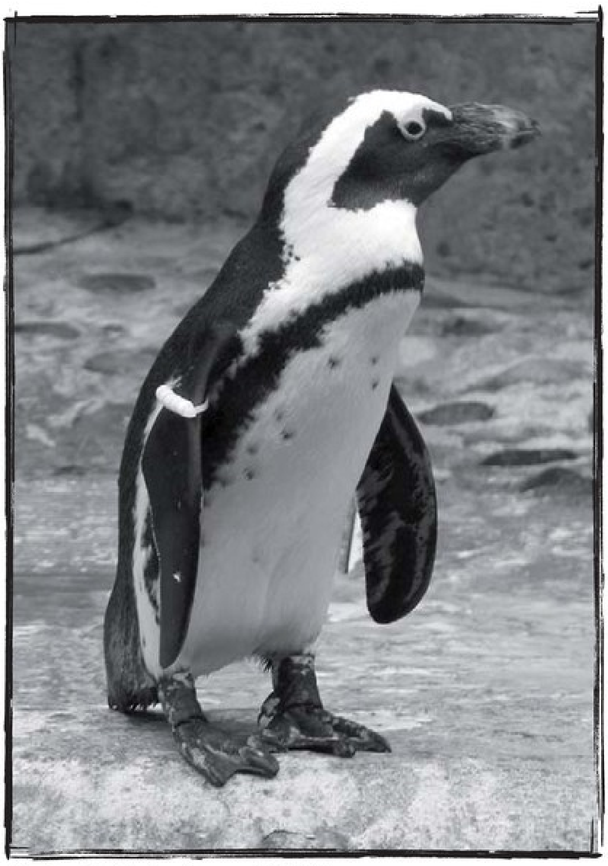


6º passo: complete os principais detalhes e deixe o desenho linear.



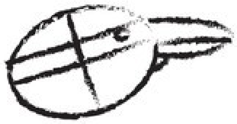
7º passo: luzes, sombras, volumes, texturas e contrastes concluem a imagem do tubarão.

Referência do pinguim

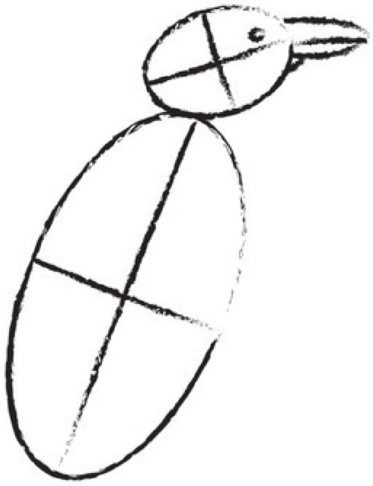


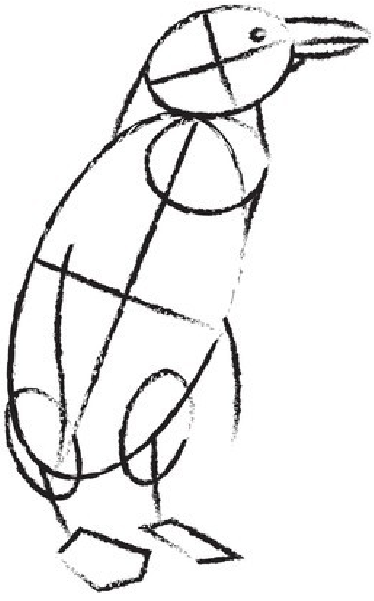
Divulgação/pixabay/werner22brigitte

1º passo: escolhemos a imagem de um pinguim como referência para o nosso desenho.



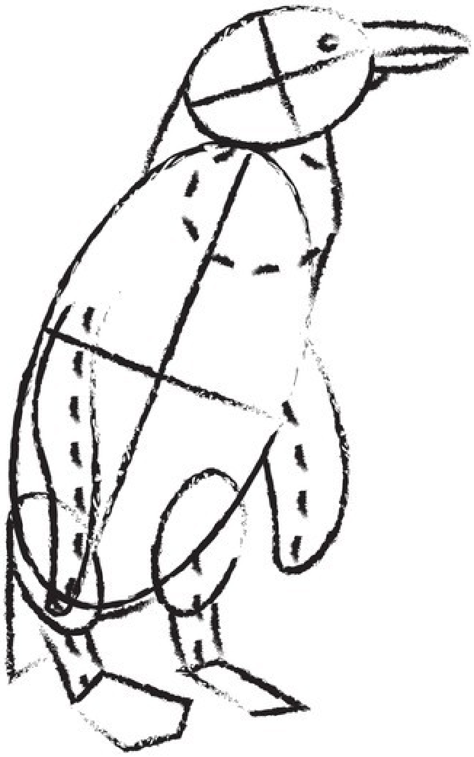
2ºpasso: inicie o desenho pela cabeça elíptica e sua divisão para achar as medidas do olho e do bico.



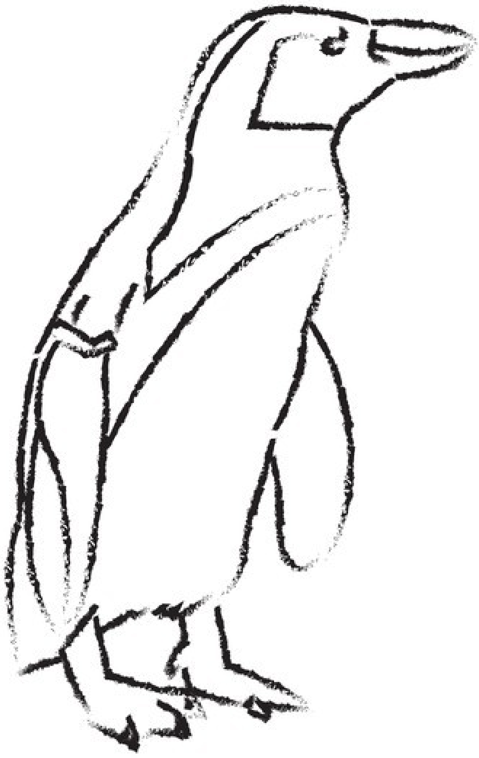


3º passo: a forma do corpo corresponde a uma elipse de quatro cabeças como medida.

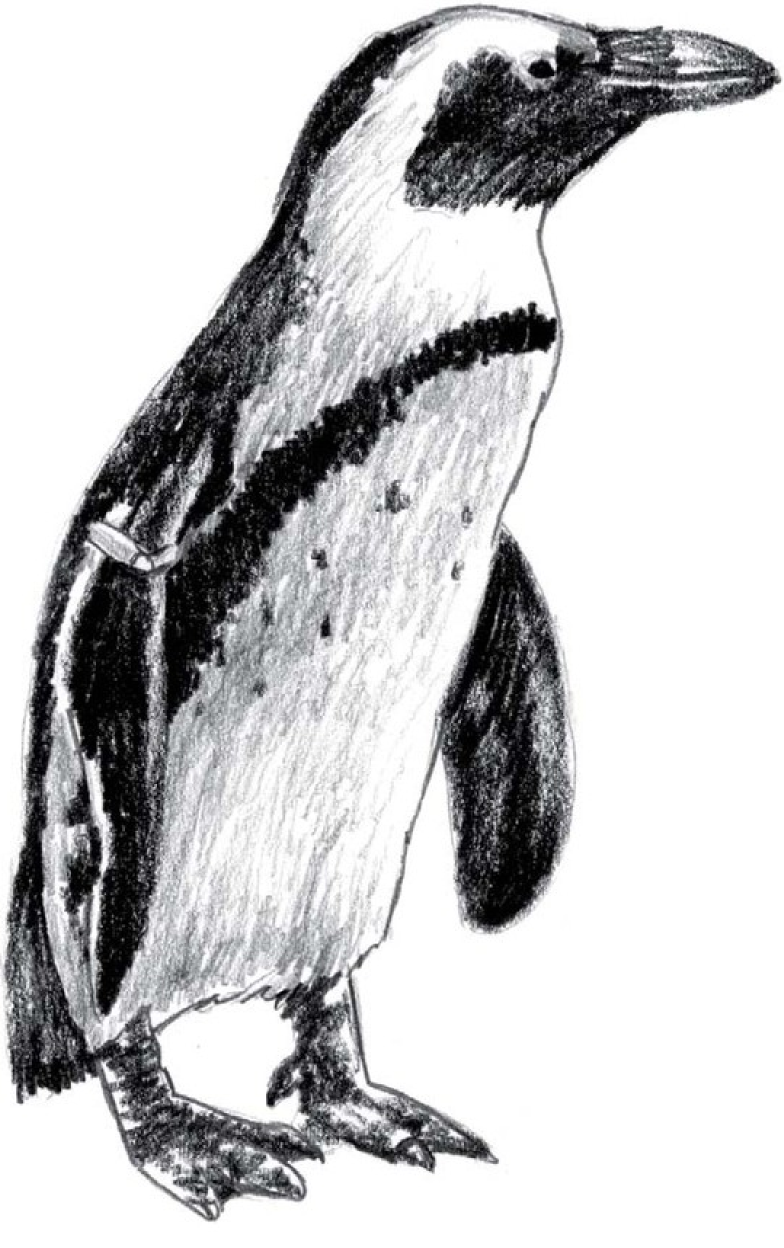
4º passo: insira formas elípticas para o peito e as coxas. Marque a nuca e o pecoço com linhas. Trace as asas, as pernas com linhas curvas e as patas com formas retangulares.



5º passo: faça o preenchimento de formas para caracterizar o pinguim.

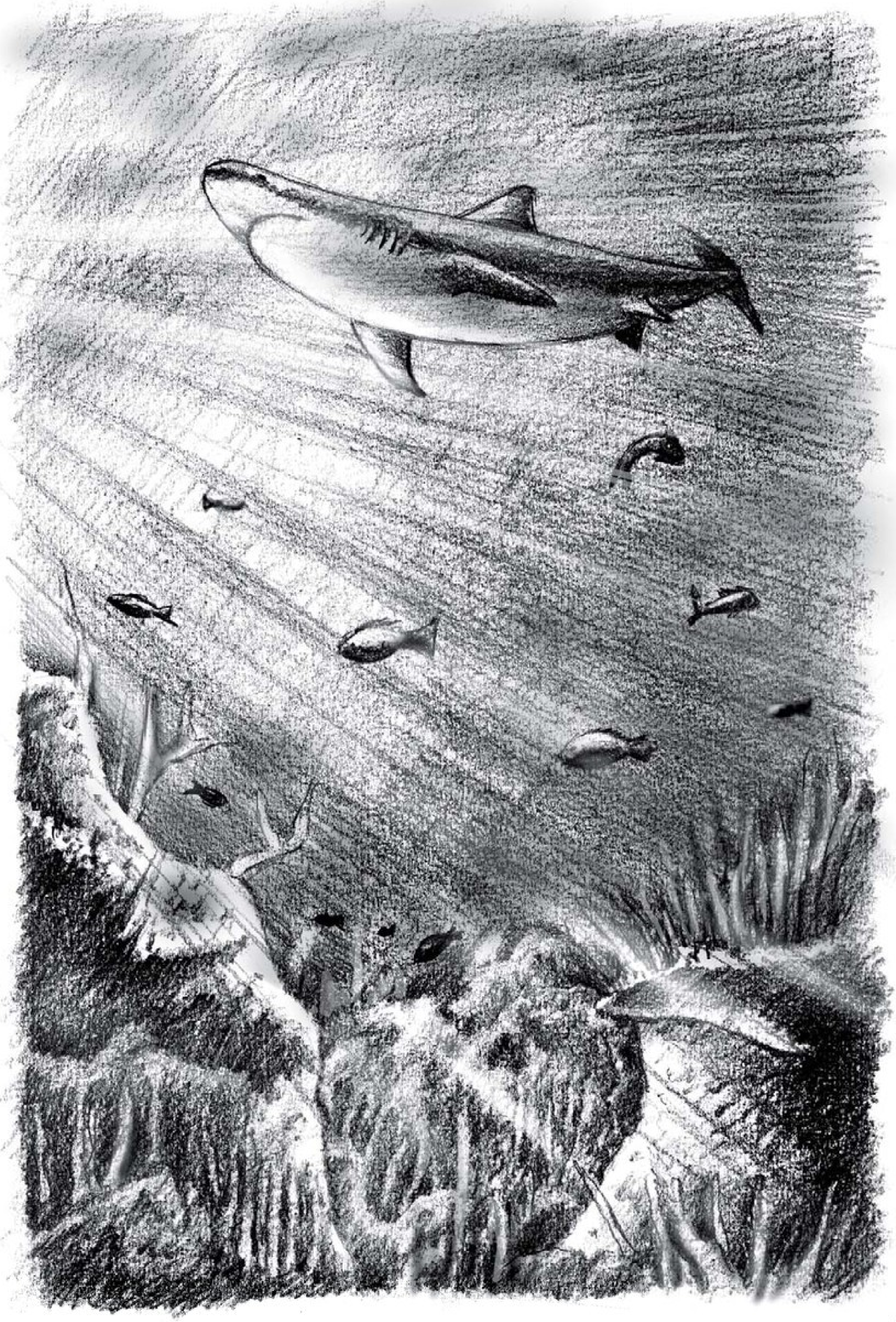


6º passo: é no desenho linear que se conclui o detalhamento da ave.



7º passo: luzes, sombras, volumes, texturas e contrastes têm melhores resultados com lápis 6B.

Os elementos em conjunto



CURSO DE

DESENHO

Desenvolva a sua técnica e torne-se um fera na arte!

Objetivos:

Desenvolver a percepção visual do aluno, preparando-o para enfrentar e resolver os problemas do desenho, estimulando, assim, sua capacidade para a criação de um estilo próprio.

Pontos:

- Percepção Visual
- Composição
- Luz e Sombra
- Retratos
- Figura Humana
- Animais
- Plantas
- Perspectiva

Outros cursos:

- Desenho Artístico • Fotografia
- Ilustração Digital • Arte Kids
- Pintura em Tela • Design Gráfico
- História em Quadrinhos • Mangá
- Anatomia e ilustração • Arte Urbana

ESA Escola Studio

www.escolastudio.com.br

www.facebook.com/esa.escolastudio

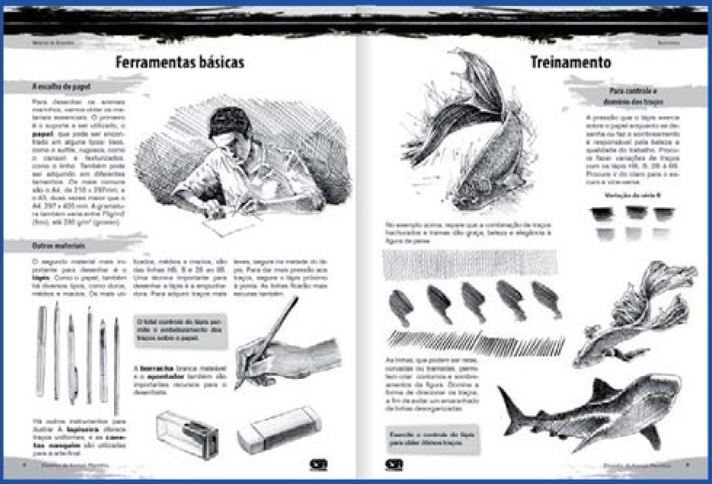
Unidade Santo André: Avenida Utinga, 1157 - Santo André-São Paulo 11- 4997 0172

Unidade Mauá: Rua Manoel Pedro Jr, 11 - Mauá-São Paulo 11- 4309 5030

Guia Curso de

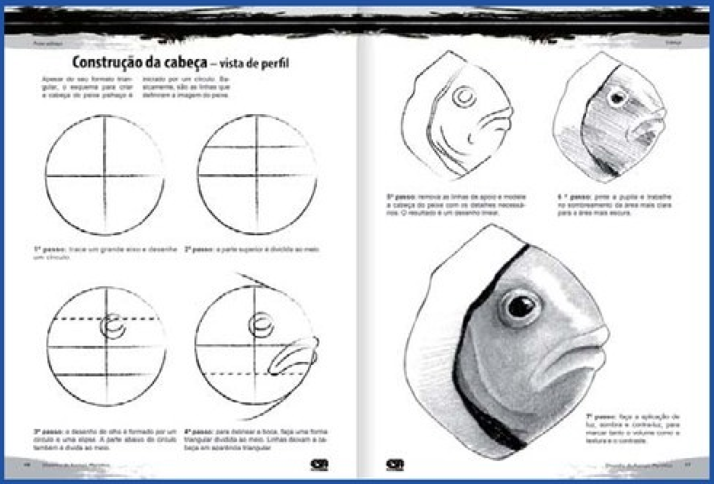
DESENHO

Animais Marinhos

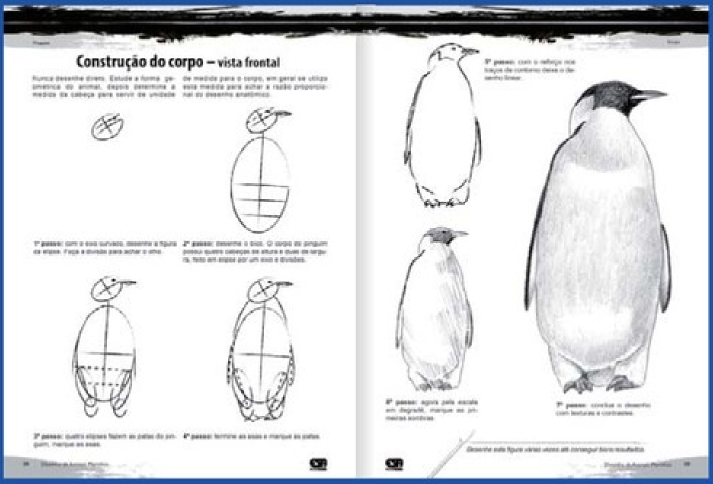


Ferramentas básicas

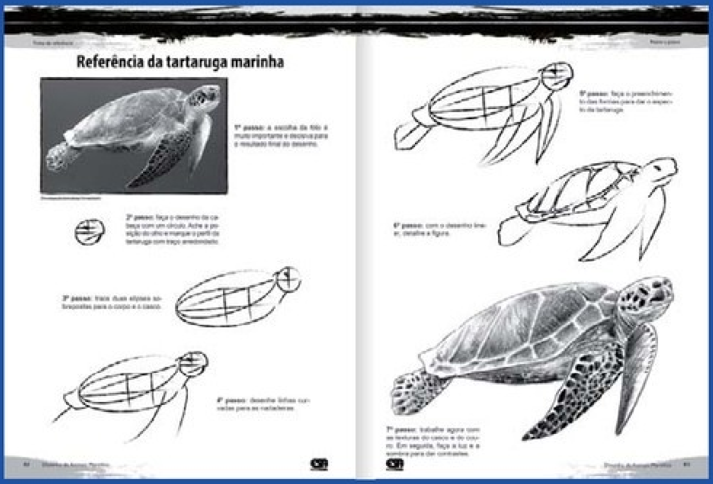
Treinamento



Construção da cabeça – vista de perfil



Construção do corpo – vista frontal



Referência da tartaruga marinha

Neste guia você aprende, passo a passo, a desenhar vários animais marinhos, com texturas, luz, sombra e efeitos diferenciados.

On line EDITORA
ISBN: 978-85-432-1380-4
9 788543 213804
Ano 01
Edição 01
R$19,99